大众软件

Popsoft
1996
3
(总第8期)



电脑知识系列谈（四）

DOS 环境下的声卡工具软件（三）

压缩文档管理软件（二）

国王密使VII

命令与征服

1996 年 1 月～1996 年 7 月底

首次大众软件奖

Popsoft

活动安排：

1996 年 1 月　开展“首次大众软件奖”的说明及印发“软件调查表”。
1996 年 3 月　公布“读者调查表”幸运读者。
1996 年 4 月　公布参加活动的具体办法及抽奖方法。
1996 年 6 月　回答参加活动的有关问题。
1996 年 7 月　公布“软件调查表”幸运读者。
1996 年 8 月　开奖。

参加活动的范围：

在 1996 年 7 月底之前获本刊 10 型或 20 型纪念券的读者和作者。

1. 500 名“读者调查表”的读者。
2. 作者。
3. “TOP TEN”的幸运读者。
4. 1000 名“软件调查表”的读者。
5. 有较好建议的读者。
6. 购买配套软件的读者。
7. 购买其它软硬件产品的读者。

奖品：

奖项	获奖人数	奖品
特等奖	1 名	价值约 15000 元的多媒体电脑一台
一等奖	2 名	价值约 3000 元的电脑软硬件
二等奖	10 名	价值约 500 元的电脑软硬件
三等奖	100 名	价值约 200 元的电脑软硬件
四等奖	1000 名	价值约 30 元的电脑软硬件
纪念奖		精美纪念品一份（人人有份）

读者调查表之统计及幸运读者名单请见第 40 页。

奖品总价值十多万元

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:边晓春
副 社 长:高庆生　刘贫和(常务)
主　　编:孙月湘
副 主 编:徐国威
责任编辑:李　鹏
广 告 部:张友利　陆明　单传船
彩页制作:北京浩日德信息技术有限公司
印　　刷:解放军报印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:北京报刊发行局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056号信箱
电　　话:广告部、发行部、服务部
(010)5266244、5266329
编辑部、邮购部
(010)7025781、7025782
传　　真:(010)7025232
社　　址:北京崇文门西大街4号楼8门
出版日期:1996年3月11日
零 售 价:人民币:6.00元
港　币:15.00元
美　元:5.95元

软盘目录

(总第8期)



目次

专题综述

实用知识

百花园

问诊台

导购指南

大众软件(Popsoft)月刊

1996 年 3 月(总第 8 期)

攻略大全

攻关秘技

游戏博览

TOP TEN

读编往来

下期要目

- 电脑知识系列谈(五)
- 最新数据压缩软件
- 压缩文档管理软件(三)
- 源平合战
- 魔域传说Ⅳ——波斯战记

上期要目

- 图形工具软件集锦(五)——绘图工具
- DOS 环境下的声卡工具软件(二)——声音文件编辑工具
- 压缩文档管理软件(一)
- 钢铁天空下
- 塔克拉玛干——敦煌传奇

启 事

电话变更:广告部、发行部和服务部电话改为(010)5266244、5266329;编辑部、邮购部电话改为:(010)7025781、7025782;传真电话改为:(010)7025232。

信箱变更:通信地址改为北京和平门邮局 3056 信箱。

热线电话:(010)5266244

周六、周日 9:00～17:00

信息与动态

●**NEC中国市场开拓会在京举行**

在今年1月底举办的这次发布会上，日本最大的多媒体计算机生产商NEC公司宣布了他在中国的第一个5年计划，即到2000年为止，进入中国三大个人电脑厂商之列，占据国内10%以上的个人电脑市场。参加这次发布会的除1995年6月合资成立的上海NEC计算机有限公司外，还有首次与公众见面的北京NEC计算机代理商——天本有限公司。这标志着NEC开始正式进军全国个人电脑市场。据悉，NEC公司不久将在全国各主要城市成立分支公司，逐步建成覆盖中国的销售服务网络，实施主题为"96电脑流行NEC"的开拓计划，具体内容包括：①在中国投入拥有世界水平竞争力的先端产品；②NEC电脑配备WINDOWS 95中文版；③进一步加强NEC产品的多媒体功能；④将世界优秀的笔记本电脑产品介绍给中国用户；⑤努力追求高质量及可信性。目前，NEC公司已向中国个人电脑市场推出POWER MATE系列486、PENTIUM电脑及VERSA系列笔记本电脑等最新产品，逐渐被国内用户所接受。　张莉

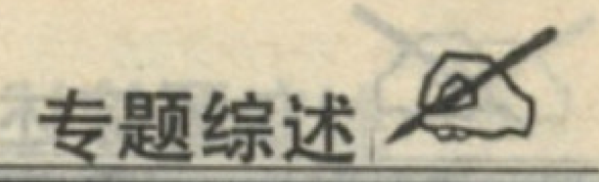
●**爱普生公司与IBM合作开发成功用于PC机的98机模拟软件**

此软件能够彻底地模拟NEC 9801个人电脑的运作环境，甚至连98机的BIOS都能模拟，并采用保护模式，突破了640K的基本内存限制，因此大多数的98软件都可以藉此系统在PC机上运行。全套系统包括98/V 2.0模拟软件、98/V加速卡和PC-98 MS DOS6.20，用户可不使用98/V加速卡，但要以降低模拟效果作代价。

由于98/V加速卡多采用S3的CHIP，所以98/V模拟软件所支持的显示卡也以S3的为主，对其他品牌的显示卡可能会产生一些问题——如色盘不对等。另外，用户最好配备一台3-MODE软驱，以便读写98机的1.25M格式软盘，否则用户只好在读写软盘时多费些手脚。此软件必须在DOS/V方式下安装，安装完成后即可将用户的PC机变为98/PC两用机。但就此系统的模拟效果整体而言还只能用"龟速"来形容——在使用奔腾133及98/V加速卡的情况下，其模拟效果仅达到486SX-16的速度，若不用98/V加速卡则只能达到286-10的效果。倘若用户仅有一台486DX2-66，且尚无力购置98/V加速卡，其模拟效果只能是"惨不忍睹"了。　柳鸽

●**世嘉最终走向PC**　美国世嘉公司为了在PC游戏领域占有一席之地，开始着手将她的游戏产品移植到PC机的Windows 3.1和Windows 95中。《书页历险记》(又名《漫画地带》)、《海豚艾克》和《雄猫战机》成为世嘉的PC游戏先锋。它们均要求奔腾CPU及8MB内存的配置。其中《书页历险记》可望在今年早些时候出现在PC屏幕上。此游戏描述了漫画艺术家斯盖茨在自己绘制的漫画世界中的一番神奇经历，展示了滑稽游戏创作的新方式。《海豚艾克》以其流畅逼真的动作、华丽的画面及新时代公司悦耳的音乐制作，带给人梦幻般的体验。《雄猫战机》则是从MEGA-CD上移植的产品，移植度达100%，即使在满屏的情况下，画面也格外清晰，比MEGA-CD更真实。另外，世嘉公司还将把她的代表作《索尼克》搬上PC游戏舞台。今后，随着世嘉在PC游戏领域的拓展，电脑玩家们将有更多机会分享世嘉游戏的乐趣。　柳鸽

●**国外软件商将催眠信息加入到某些光盘游戏中**　这种含有某些引诱蛊惑内容的催眠信息采用超声频技术录制并加到光盘游戏中。这种信息无法直接听到，而是在游戏中通过耳道及面部神经直接刺激进入潜意识，使游戏者进入催眠状态，在玩游戏中产生"某种快感"，有类似毒品的效应，严重者会丧失意志力而难以自我控制。国外一些软件商为推销软件产品、扩大利润而采取的这种不良手段值得电脑玩家们警惕。　柳鸽



春的脚步

——'96家用电脑展会观后

北京　张莉

1995年伴随着"家用电脑"、"多媒体"这些名词走进千家万户，当许多人把计算机列入家庭消费之首时，'96北京家用电脑暨软件展示展销会在新年伊始揭开了1996年软硬件产品展示会的序幕。在组织者的精心安排下，展示会于1月27日在中国国际展览中心开幕。时值大专院校和中小学生放寒假的第一天，开馆后人流如潮，一派"火爆"。由于这次展会主要面向家用电脑及普通大众，因此各种家用多媒体电脑和各种应用软件、家教软件、系统软件成了主角。代表着新一代数据库管理软件的比利时爱科特利有限公司推出面向对象的大型数据库管理系统，为展会提供免费查询系统，引起业界的关注；展会还向众多参观者展示了康柏、飞利浦、宏基和虹志(AST)等高品味的家用微机；日本NEC公司的代理天本公司，也展示了NEC公司进军中国家用电脑市场的信心。短短五天的展会，使人们在隆冬时节感到春的萌动。1996年，拥有一台配有精美实用正版软件的多媒体家用电脑已成为一种新的时尚潮流，它将揭开中国家用电脑市场新的一页。1996——中国家用电脑元年的脚步已由远而近……

北京信远经济技术发展有限公司

北京信远经济技术开发公司是1986年底成立的一家高新技术企业。作为IPC公司中国总代理和销售服务中心。本次展会上，为配合MY.G.NIE(万智能)销售，该公司推出了电脑公司全年365天营业制度，提供每日24小时技术支持服务，充分体现了IPC公司的形象和实力。

北京双语教育电子有限公司

北京双语教育电子有限公司是一家专业制作多媒体语言软件的国际化公司。其总部设在新加坡，在台北和北京等地设立了分公司，拥有强大的多媒体开发队伍。其《急救英语》、《儿童多感英语》及《办公室商业英语》等多媒体产品，集图、声、文于一身，是当今电脑外语学习的优秀佳作。

天本有限公司

天本有限公司是NEC计算机的中国代理，其优秀的品牌——NEC原装个人计算机将推向我国的办公室和家庭。NEC计算机专买店已落户京城西直门内，可望能向广大用户提供质优价廉的家用微机。

光谱博硕电子科技(北京)有限公司

光谱博硕公司是台湾著名的软件开发公司——光谱资讯在北京的分公司，也是京城电脑玩家比较熟悉的PC GAME销售商之一。光谱资讯为台湾的。本次展会，该公司除向大家展示了最新推出的《世纪末商业革命》，还宣布年内将有近20种游戏软件将与玩友们见面。

比利时爱科特有限公司

比利时爱科特(EKTELIS)有限公司四年前成立于比利时布鲁赛尔，该公司开发了在MS-WINDOWS平台上第一个基于面向对象技术的大型数据库管理软件系统——EKTOS。该系统将使人们摆脱关系数据库复杂编程的烦恼，配合多媒体技术，使每一位从事数据及信息处理且缺乏编程能力的人员，在短期内开发出符合自己需求，图文并茂的管理系统。据有关专家评价，此类多媒体信息管理软件的出现，比人们预计的时间提前了两年。

时代集团公司

北京时代新技术公司是以高技术产品为主体的产业实体，是集技、工、贸三位一体的高新技术企业。时代电脑是时代集团公司推出的高质量兼容机，严格按照名牌机的规范执行。其系统的兼容性和良好的质量可与名牌机媲美。时代集团设在香港、美国的分公司是时代电脑配件的直接供应商，保证了进货渠道和质量的

稳定。

北京速增信息传输技术研究所

北京速增信息传输技术研究所推出的《多功能多语态动态辞典 Roboword》以其动态翻译、多种语言间的双向翻译及支持 WINDOWS 95 等功能吸引了众多倾心者。

北京金卡软件公司

北京金卡软件公司是以网络工程及家用电脑、软件的开发销售为主。其多媒体网络教学环境及《太空博士号》系列教育软件，以其图、文、声并茂的特点，为辅助教学提供了极大便利。

《大众软件》杂志社

《大众软件》杂志社作为本次展会的支持者之一，在自身媒介上作了广泛地宣传。在展会期间更以鲜明的办刊特色再一次受到参观者的青睐。很多《大众软件》的热心读者慕名而来，以至开幕第一天本刊展台上的上千册杂志及配套软盘被抢购一空。

没有电脑买电脑，有了电脑配软件，这似乎成了我国众多家庭近年内谈论的主要话题之一。除了一些名牌电脑展台前的热心客户外，具备自己特色的软件开发公司也吸引了众多的电脑迷。工具类、词典类及教学类软件给人们提供了丰富的选择余地。北京惠软计算机公司以计算机软件研制、开发和销售为经营方向。其主要产品《95' 超级便携工具箱》和《95' 超级反加密工具箱》及《Visual Builder 可视化设计工具》等软件为参观者所喜爱。其"国产软件的低价格销售方针"也许会给我国软件产品如何迅速被大众所接受提供了某些启示。北京微远技术发展公司的《四库英汉双向大辞典》，词汇浩繁（200,000 英文词汇、90,000 汉语词汇）、解释详尽、在线捕捉（鼠标捕捉屏幕文字）、模糊匹配及分类、检索等功能，给微机配上了一部丰富的语言"工具书"。科利华、得力等致力于家教软件开发的公司也纷纷亮出了自家的产品。此次展会为京城电脑迅速进入家庭提供了信息，丰富了大众电脑文化的内涵，使软硬件厂商找准了自己的方向，而各种休闲软件也使忙碌一年的学生和电脑拥有者们借此松弛一下紧张的神经。



电脑知识系列谈

（四）

北京　王非、李鹏

硬盘的购买与安装

对大量数据快速、便捷、安全的存取而言，硬盘驱动器是最佳的介质。PC机出现的初期，人们只能使用软盘作为日常的存储工具。在最开始这并没有造成什么不便，可是随着软件规模的越来越大，大家不得不在工作或游戏的中间停下来，来回来去地抽换软盘。

后来，5M到10M的WENCHESTER HARD DISK终于随着主机系统一起出售了。这在当时还是要付出相当多的金钱的，一般人根本享受不到。今天如果要为你的PC购买硬盘，恰巧你又是一位应用广泛的用户，那么540M是我向你建议的最小容量。

一、硬盘的技术性能

（一）种类

硬盘最常见的形式是内置式，也就是我们平常使用的那一种。这种硬盘要用螺丝固定在PC机中，通过数据线与多功能卡或主板上的接口相连。

内置硬盘有一个毛病就是不好携带。要是我们有大量数据需要与外界频繁交换，怎么办呢？于是出现了外置式硬盘，又称便携盘。它们有完整、美观的外壳，可以不使电路板和芯片暴露在外。它们与PC机的串行口或并行口相连。外置硬盘的另一个重要用途是在那些对于数据保密非常敏感的场所。

与外置式硬盘的性质类似的是可抽换式硬盘。这类硬盘的盘片象软盘一样可以方便地取出和插入（当然是密封的），但仍可提供非常高的存取速度和容量。

卡式硬盘象一般扩展卡一样可以插入PC机主板的扩展槽中，在这块卡上同时装有一块硬盘和配合它工作的驱动电路。

硬盘阵列简单说就是一组容量庞大的硬盘，它往往象个小箱子那么大，端坐在网络管理人员的附近。硬盘阵列具有更高的可靠性，因为网络中更为注意数据的安全性，所以通常都由硬盘阵列完成两份拷贝、互为备份的镜像工作。

有一点需要注意：大多数情况下，因为不象软盘和软盘驱动器那样可以清楚的分为储存介质和设备两部分，所以经常混用硬盘和硬盘驱动器这两个名称。

（二）接口

硬盘接口是PC机与硬盘之间的沟通桥梁。了解一些这座“桥梁”的知识对你非常重要，你不会希望买到非常慢或是在你的PC中无法使用的设备吧！

ST-506/412

这是一种非常古老的接口，即俗称的MFM/RLL。在早期的PC机上这种接口非常流行，但是早就被淘汰了。如果你并非早期硬盘的使用者，你可能没见过甚至根本没听说过这种接口。以今天的标准来看，ST-506相当迟钝，提供5Mbps的速度、每秒传输0.625M，并且ST-506只支持很小的硬盘容量，因为它只容许驱动器有16个磁头。ST-506有两条电缆，一条用来传输数据（20线），另一条用来传输控制信号（30线），真是复杂！它还有别的缺点，比如不稳定和错误率高等等。如果你不是仍然在与XT一级的系统为伍，那就没必要对它了解太多。

ESDI(Enhanced Small Device Interface)

ESDI是英文“增强小型设备接口”的缩写。ESDI比ST-506/412快些，提供每秒不到2M的数据传输速率。ESDI的抗干扰性更好，工作方式也更智能化，并且它最多可以支持驱动器有256个磁头，从而可使硬盘具有了相当大的容量。ESDI只是种过渡产品，并未真正占领市场，很大原因是CPU的发展快于硬盘/硬盘接口的发展，使ESDI成为更高档PC的速度瓶颈。

IDE(Integrated/Intelligence Drive Electronics)

IDE恐怕就没什么人不知道了，它翻译为集成/智能驱动器电子设备。也有人称之为AT-BUS。这是系统制造商COMPAQ和硬盘专业厂家Western Digital的合作成果。今天我们可以买到性能尚且不坏而且价格便宜的硬盘，应该向这两个厂家致敬！用IDE设备的

性能去和ESDI相比你会感到失望，因为COMPAQ和Western Digital的初衷是降低设备的成本。IDE接口可以很容易地集成于主板之上，这进一步降低了系统价格。当然IDE也有缺点，通常情况下它不支持528M以上的硬盘，数据传输速率仍然只有2M左右，支持的设备数量太少，只能有两个设备同时工作，并且设备的的类型也比较单一，除了硬盘常见的只有CD-ROM(某些磁带机也使用IDE接口)。后来出现的EIDE(Enhanced IDE)——增强型IDE弥补了不少传统IDE的不足。EIDE的容量限制宽容得多，可以使你不再受浪费540M硬盘那十几兆空间的困扰；它的速度更快，而且容许最多四个设备同时工作。

我们常说的AT-BUS接口是指管理资料传送的接口，并不包括控制硬盘动作的装置。AT-BUS的正式名称是ATA(AT ATTACHMENT)，因为它使用的是AT接口，所以被称作AT-BUS。ATA-2是将ATA接到VL-BUS或PCI等局域总线上，增加ATA的速度。IDE硬盘则是指含有内建硬盘控制器的硬盘，IDE和ATA基本是一致的。硬盘的速度由PIO MODE决定，有MODE 0、MODE 1、MODE 2、MODE 3、MODE 4和MODE 5等几种，在FAST ATA-2下工作的MODE 4硬盘的速度与FAST SCSC-2的硬盘不相上下。ATAPI标准则是指非硬盘设备使用EIDE界面的标准。

SCSI(Small Computer System Interface)

以年代来说，SCSI(小型计算机系统接口)是与ESDI同时出现的。早期SCSI的标准繁多，兼容性非常差，用户常会因为买到的SCSI适配器与各种SCSI设备以及所用OS之间发生冲突而伤透脑筋。然而以性能而论，SCSI却是高水平的象征。它支持超大容量的硬盘，是1G以上的市场霸主，而且SCSI-2的速度比普通的IDE快好几倍，较新的SCSI标准如FAST WIDE SCSI-2可使接口速度提升到40MB/s以上，并且SCSI的速度还在提高。SCSI还是一种智能型接口，它可以方便地连接多种设备：硬盘、CD-ROM、可擦写光盘驱动器、磁带备份机、扫描仪、打印机等等，最多可有七个设备与适配卡相连，且设备类型不限。又由于SCSI-2等标准解决了以往SCSI的许多缺点，可以与它们的支持设备很好地工作，所以在今天的网络服务器里到处都是SCSI设备的身影。不过SCSI的标准很多，有SCSI、FAST SCSI-2、FAST-WIDE SCSI-2、FAST-WIDE DIFFERENTIAL SCSI-2、FAST-WIDE SCSI-3、ULTRA-SCSI-3和WIDE ULTRA SCSI-3，互相间并不完全兼容，所以要注意自己的SCSI控制卡是什么标准的。

(三)其他指标

除了容量大小、外形尺寸(硬盘驱动器的尺寸也象软驱一样，随着科学技术发展从桌面大小缩小到3.5英寸，还有更小的尺寸用于笔记本电脑)和接口种类以外，还有几项衡量硬盘技术性能的指标(IDE硬盘的PIO MODE规定了这些指标)，在购买时有参考作用，以下作一简单介绍。

1. 寻道时间：即磁头移动并定位到某一磁道所需要的时间。它与定位时所要通过的磁道数量有关，从而又分两种情况：

(1)顺序寻道时间(TRACK TO TRACK SEEK)：磁头在相邻二磁道间移动所需时间。

(2)平均寻道时间(AVERAGE SEEK)：在一定范围内，磁头于任意磁道间移动所需时间。此概念即是销售商爱说的"速度"，单位是毫秒(ms)。

2. 数据传输速率：数据从硬盘通过接口传送至CPU的速度，多用兆字节(M/s)为单位。

3. 内置磁盘缓冲(DISK CACHE)容量：与主板上的CACHE有同样的功能，使CPU得以快速访问数据，缓冲器容量以K为单位。

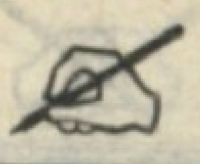
二、硬盘的购买

(一)容量问题

要多大容量的硬盘才够用呢？1994年用户最愿购买的硬盘是170－340M，其中又以210M和270M的最为畅销。那时的主流机型是386，对于WINDOWS及其应用软件的使用还未真正形成规模，电脑用户对硬盘的容量需求不敏感。在1995年，486甚至PENTIUM档次的电脑取代386，占领了从家庭到办公室的各个领域绝大部分市场份额。随之兴起的多媒体浪潮夹带着大量图形和声音滚滚而来，瞬间就吞噬了我们的硬盘空间。OS/2 WARP 3.0与WINDOWS 95更是火上浇油，几个月的工夫540M容量的硬盘就成了市场上的俏货。从中我们可以得出结论：买你原以为合适容量的硬盘，一年内肯定会为无处塞下你花样百出、用途各异的软件和资料而发愁。所以，将你计划购买的容量乘以1.5到2倍看来较有远见。要是你根本对这个数字心里没谱，那反倒省心了，数数兜里有多少钱，将它们全用来换取这个小铁盒子就成了。

(二)价格问题

不管对容量的需求和价格怎样变化，有一个办法可以帮你做出基本正确的判断：算一下容量价格比，或者叫做每兆字节价格。结合你认为真正合适的硬盘容



量，了解一下它们的价格情况，用后者当做分子做一个简单的除法就行了。你肯定会发现：容量越大这个比值就更划算，说不定，这会促使你下决心转而购买容量大一到两个级别的硬盘。

(三)选择接口

那么，选择哪一种接口合适呢?ST-506与ESDI不仅是欠科学的选择，而且几乎是不可能的选择，这些设备已经很难买到了。要是偏偏你的PC里有这样的老设备，我看倒不如连控制卡一起摘下来当做收藏品，将来办起Old PC Club时好派用场。此时，应该仔细考虑在EIDE和SCSI之间作一选择。

SCSI容许连接的设备数量多、范围广，支持极大容量的驱动器，还可以以更快的速度运行。虽然价格贵，可是从长远看，却又替你节省下了宝贵的总线插槽和购买占用它们的设备接口卡的费用以及时间。所以只要经费容许，建议追求高性能和应用广泛的人选择SCSI。购买象SCSI-2这样的适配卡和与其相容的设备，可以确保有丰富的选择余地和令人放心的兼容性和可靠性。不过切记，SCSI的价格昂贵，一块专用接口卡至少千元，而IDE卡则要便宜得多，而且不论厂商如何宣称SCSI卡符合即插即用标准，它的安装仍很烦琐。单看看SCSI卡上密密麻麻的跳线已吓坏了一大批人。如果能使一块SCSI-2卡、一块IDE多功能卡、一块解压卡和一块16位声卡协同稳定工作，那你一定经历过一段恶梦般的日日夜夜。

EIDE的优势在于便宜、易升级，可满足一般用户对速度和容量的要求。还有一个好消息告诉想购买PC的人：越来越多的主板制造商将EIDE接口内置于它们的产品上，其数量远比内置SCSI接口的为多。

(四)安装新驱动器

驱动器的安装是一件非常容易的事，尤其是IDE/EIDE类硬盘的安装。要是你对电脑的维修和组装感兴趣，很想自己动动手的话，安装各类驱动器是轻松过关的第一课。它会鼓励你大胆尝试更复杂、更具挑战性的工作。下面以安装最常见的内置驱动器为例进行粗略讲解。准备好你的螺丝刀就可以开始了。

最好脱掉你身上爱起电的衣服，静电极可能会伤害娇贵的芯片。先用手接一下地，最方便的地方是暖气管道或自来水管。

打开机箱，找一个空的3.5英寸驱动器托架。如果没有3.5英寸驱动器托架而只有5.25英寸的，就需要使用固定支架。这东西有时是作为附件与驱动器包装在一起的，可是销售商却往往连完整的包装都不能给配备，不要提什么附件了(我在这里强烈呼吁，不管出于什么原因，买了这么娇贵的设备，最起码防护包装总该给备齐)。要是事先知道需要这种附件，购买时就一定申明：“没这个我可不在你这儿买啊!”

将驱动器小心放入托架中，用合适尺寸的螺丝穿过托架夹缝拧紧固定。一般来说，驱动器上总会有3至4个螺孔可以通过夹缝露出来，尽量使它的两边都得以固定。但事与愿违，大多数机箱会有一侧使你很难拧上螺丝。这时可以试一下袖珍型的扳子。实在很难成功的话也无大碍，保证另一侧至少有两个螺丝拧紧就可以了，有时甚至只有一个就行。

对于需要安装新控制卡的情况，工作更复杂一些。找一个未被占用的扩展槽，卸下后盖上的金属挡片。捏住卡的上侧两端，尽量不接触有芯片和其他电器元件的部位，确保卡的插入部位边缘与槽口对齐，细心大胆地用力下压，使其完全进入槽内。最后，用螺丝固定于你卸下挡片的位置。

以上操作适用于安装大部分扩展卡的情况。而IDE/EIDE和SCSI卡比起那些多媒体扩展卡安装更容易，毕竟它们很少需要调整跳线。某些IDE/EIDE卡为实现32位磁盘存取而附加一个小的驱动软件(不使用也可以正常工作)，SCSI卡则需要驱动程序。

接下来就是连接电源线和数据线。电源线的连接只要数秒钟。找到从电源中引出的彩色电源线，它有一个扁D形状的插头，插在硬盘上的插座里就行了。这一点都没危险，因为二者的外形是对应的，不会插错。但是你的PC中也许已经没有多余的电源插头了，通常这发生在加装第二块硬盘的时候，那就需要购买Y形一转二插头。

数据线的连接没这么简单，没经验的人容易弄错。记住略带颜色(一般为红)的一边对应插入卡与驱动器上标有pin1字样的那一侧就行了(红边挨着电源线)。不必害怕出错，因为连错数据线不会“烧东西”，只是不能工作罢了。发现接错，纠正过来就行了。

SCSI适配器及其所连接的设备都必须被分配给各自的标志数，这个数字的范围是从0到7。SCSI适配器自己通常占用标志7。给设备分配标志数的方法各不相同，有的设备上有方便的旋钮或按键开关，有的则不太方便，需要调整跳线或DIP开关。

各SCSI设备用不着都去与适配器相连，它们只需用链式连接——“手拉手”的方法。最后一件麻烦事：要给位于连接链终端的设备连接口上加上终接器，以告诉SCSI这里就是终点了。

硬件连接完毕，开始软件的设置。有些SCSI需要驱动设置，这只需跟着安装盘的指引做就行了。IDE/

EIDE 硬盘要注意第二硬盘的跳线调整。这也很容易，要是你英语过关，查看说明书会得到清晰的讲解。如果不行，购买时向销售商咨询一下，应该也会获得满意的答复才对。要知道，他们都是这方面的行家。

一般来说，只有一块硬盘时是不用调整跳线的。双硬盘中，作主硬盘的通常不用调整，作副硬盘的则需调整为相应的跳线状态，情况视硬盘厂家不同而有各种区别。

从前，在 CMOS 中设置 IDE 或 ESDI 类驱动器颇为麻烦。可现在的 CMOS 设置工具都包含了驱动器参数自动测试的功能，再不用自已费心打探柱面、扇区等等，真是方便！你只要知道如何进入 CMOS 设置，找到 AUTO DETECT HARD DISK(硬盘自动侦测)的功能即可。

至此，新盘的安装基本结束。用 FDISK 分区，FORMAT 格式化后，数百甚至数千兆的广阔天地，就等着你去大有作为啦！对！不要忘记，启动盘在格式化时要加参数/S.

(五)常见硬盘

现在市场上 IDE 硬盘价格很平，但种类凡多，不象 SCSI 的市场比较单一。常见的 IDE 硬盘主要有 QUANTUM(昆腾)、SEAGATE(希捷)、WD(西部数据)、SAMSUNG(三星)、CONNER、MAXTOR、IBM 等几种牌子；有 420M、540M、650M、850M、1G、1.2G 等几个标准容量。由于制造硬盘的技术日新月异，所以同一厂商的同一容量硬盘也有可能有几种不同型号。

如果您追求的是速度，那么 QUANTUM 新推出的 FIRE BALL(火球)系列是理想的选择。FIRE BALL 的型号从 540M 到 1.4G 都有，一般都比同级的别家产品快些，不过也要贵上一两百元。贵是贵，FIRE BALL 的 1.2G 硬盘只有 2000 元左右。SEAGATE 的硬盘性能相差很大，有的很快，有的又慢得出奇，不过它提供完善的使用手册和驱动程序，很适合初学者使用。WD 的产品在小容量级的速度上占有优势，而在 1G 左右的级别上表现一般。CONNER 的产品一直是兼容机市场的主力军，性能和价格都还不错。不过它的 1G 硬盘声音大得惊人，工作时的振动会让人以为是个小电锯。MAX TOR 的产品长处是便宜，价格是同级产品中最低的，不过性能上就差了一些。它的 540M 硬盘只有 1300 元左右。SAMSUNG 和 IBM 的硬盘相对来说少见一些。IBM 的产品性能上确实很棒，不过价格可不低，比 QUANTUM 的还贵一些。

由于厂牌的容量的问题，有可能某种硬盘会和另一种相差一个数量级的硬盘同价，这不足为怪。如果您没有使用商业化的图形软件或大量使用数量交换的程序，那么不必太介意硬盘在速度上的微小差别。

三、海量硬盘使用方法

使用柱面大于 1024 的硬盘有两种方法：硬件支持和软件支持。

硬件支持是指微机设备中的硬盘接口卡和主板的 BIOS 都直接支援大于 1024 柱面的硬盘，二者缺一不可。硬盘接口卡的支持比较容易取得，EIDE 的多功能卡和大部分集成在主板上的硬盘接口完全符合标准。如果你使用的是老式的 IDE 多功能卡，那么不妨更换一块 EIDE 卡，花费不会太多。EIDE 现在有多种版本，VESA、PCI、EISA 甚至 ISA 都有。不过购入 PCI 的 EIDE 卡时要注意，PCI 的插卡不能从 PCI 槽中取得用于硬盘控制的中断 IRQ14 或 IRQ15，所以还要有一块 ISA 的子卡来从 ISA 槽中得到中断信号。两者之间通过卡上的导线相连，这就是 PCI 主板为什么多集成硬盘接口的原因。至于主板 BIOS 的支援则比较麻烦，新式的主板中有一项 LBA 功能，就是专为此设计的(老的 AMI 图形 BIOS 中有此功能也可能不行)。一般只要在设置硬盘时打开 LBA 功能，即可使 528M 以上的硬盘正常工作。如果 BIOS 中没有此功能，你只有换主板了。不过如果你的主板能更换 BIOS，而原厂又有推出新版的 BIOS，那么买一块新的换上也能解决问题。

如果主板 BIOS 不支持 1024 以上的柱面又要使用大容量硬盘，那么怎样呢？比如一块 850M 的硬盘，如果不打开 LBA 方式，那么用 FDISK 作硬盘分区时，你只能得到 528M 的使用空间，其余的 300 多兆只能浪费了，不过也能照常使用。新式的 540M 硬盘在 LBA 方式下分区和在 NORMAL 方式(普通方式)下分区所得到的容量也是不一样的，例如希捷的 ST3660A 在普通方式下是 1024 柱面 504M，若打开 LBA 方式则可达到 1057 柱面 520M。不要小看这十几兆的差距，它体现了两种截然不同的硬盘支援方式，所以在 LBA 下分区的硬盘不能在普通方式下使用，不然会经常出错误。还有就是由于 BIOS 的生产厂商不同，支持 LBA 的标准也不完全一样，所以大容量的硬盘格式化后最好不要换机器，因为有可能不兼容。

对于不支持 LBA 方式的系统真就无法使用海量硬盘了吗？有一种软件支持的方法可以使超过 1024 柱面的硬盘在没有 LBA 的支持下也能得到充分利用。所谓软件支持是指某些厂商提供的一个程序，它可以在 DOS 和 BIOS 之间建立一个接口，从而解决支持大硬盘的问题，例如 QUANTUM 的 DM 和 SEAGATE 的



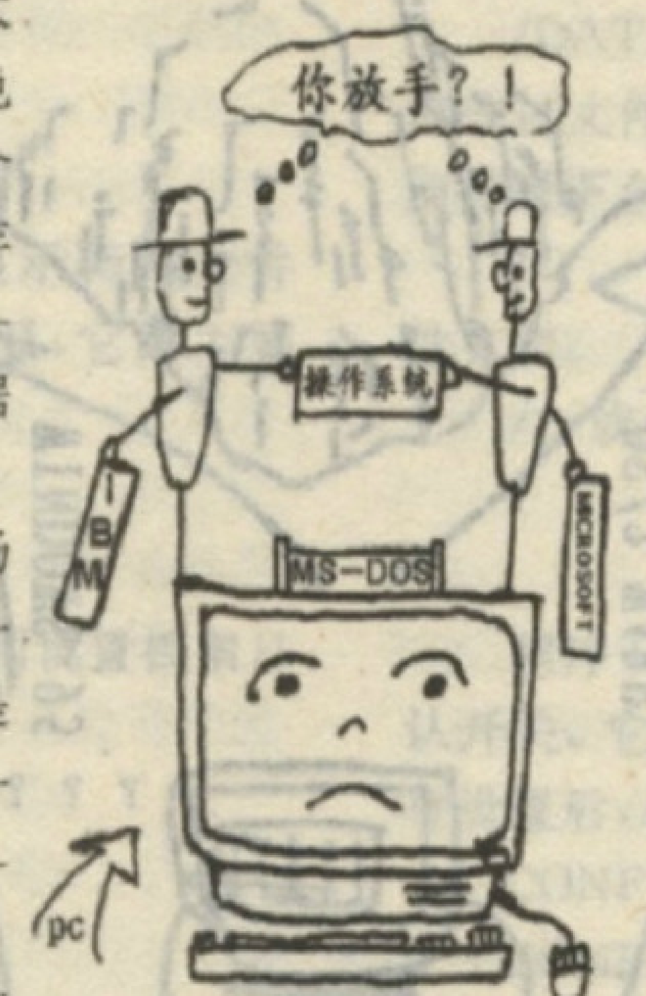
MICROSOFT 与 IBM

四川 李青

使用电脑的人都知道电脑界的两大巨人：一个是老字号，曾一度被称为蓝色巨人的IBM（国际商用机器公司）；另一个则是于1975年由两个年仅20岁的青年人组成，现在已成为软件巨人的MICROSOFT（微软公司，其前身为交通数据公司）。

现在，这两个巨人之间正展开着一场不见硝烟的战争——为争夺微机的新一代操作系统而不惜拼得你死我活，完全是一种"不兼容"的情形。用句中国成语"一山不容二虎"来形容此时此刻的MICROSOFT和IBM最恰当不过了。

1980年8月，就在MICROSOFT刚从阿尔伯克基迁回西雅图后不久，MICROSOFT的总裁比尔·盖茨(BillGates)在西雅图总部接到了一位神秘者的电话，对方要求安排会晤，而这神秘者就是IBM的代表。



IBM和MICROSOFT都想将自己新一代的操作系统装入电脑

原来，IBM终于决定要攻占被自己抛在一边不理而丢失的个人电脑市场。为此IBM决定要为这个领域而大展宏图，执行代号为《跳棋计划》的秘密研究项目，其产品就是大名鼎鼎的IBM PC机。

为了确保成功，IBM一反过去万事不求人的做法，选定了一些软、硬件厂商进行合作。当时的合作者主要是一家以生产高品质CPU而闻名的硬件商——Intel（英特尔公司），另一个主要合作者就是因开发出BASIC、FORTRAN和COBOL语言而小有名气的MICROSOFT。

蓝色巨人主动登门寻求合作，这对当时还是小弟弟的MICROSOFT来说真有点受宠若惊，比尔·盖茨怀着又惊又喜的心情与IBM代表谈及个人电脑的操作系统。但是他发现，原来IBM早有中意的操

EZ-DRIVE。下面就以EZ-DRIVE（以下简称EZ）为例，讲一下这类软件的使用方法。现在的硬盘在购买时都附带一个程序包，它可能是放在硬盘上（新硬盘为了放程序包往往分一个2M的小分区），也可能是放在随硬盘赠送的驱动盘上。它一般包括硬盘低级格式化及诊断程序、硬盘驱动程序（DOS和WINDOWS的）以及EZ之类的支持程序，将这些程序妥善备份后就可以开始工作了。键入EZ，回车后，程序会给出一些信息，主要是警告用户硬盘上的数据将会丢失。EZ是一个类似病毒的程序，它会加入到硬盘的主引导区中，这样在DOS自举前它就会装入内存。EZ写入后还会更改BIOS中的硬盘设置，这是正常的，不要用自动侦测功能再改变回来。这些工作完成后重新启动电脑，会看见当硬盘作为引导盘时，在DOS系统启动之前出现几行信息表示EZ已装入。如果要用软盘启动，会使EZ失效而无法使用硬盘。要用软盘启动时，可在EZ装入时按其提示迅速按下对应功能键，EZ装入之后即转向软盘启动。注意，不要在EZ启动前把启动软盘放入驱动器内，因为那样做会使电脑直接由软盘启动，软盘的插入应在EZ提示的同时。用软盘启动后即可正常地对大于1024柱面的硬盘进行操作了。FDISK和FORMAT均不能将EZ从硬盘上除去，因为EZ是在硬盘的主引导区中，在DOS分区之外。若要除去EZ需键入FDISK/MBR。

EZ不能在以下系统使用：

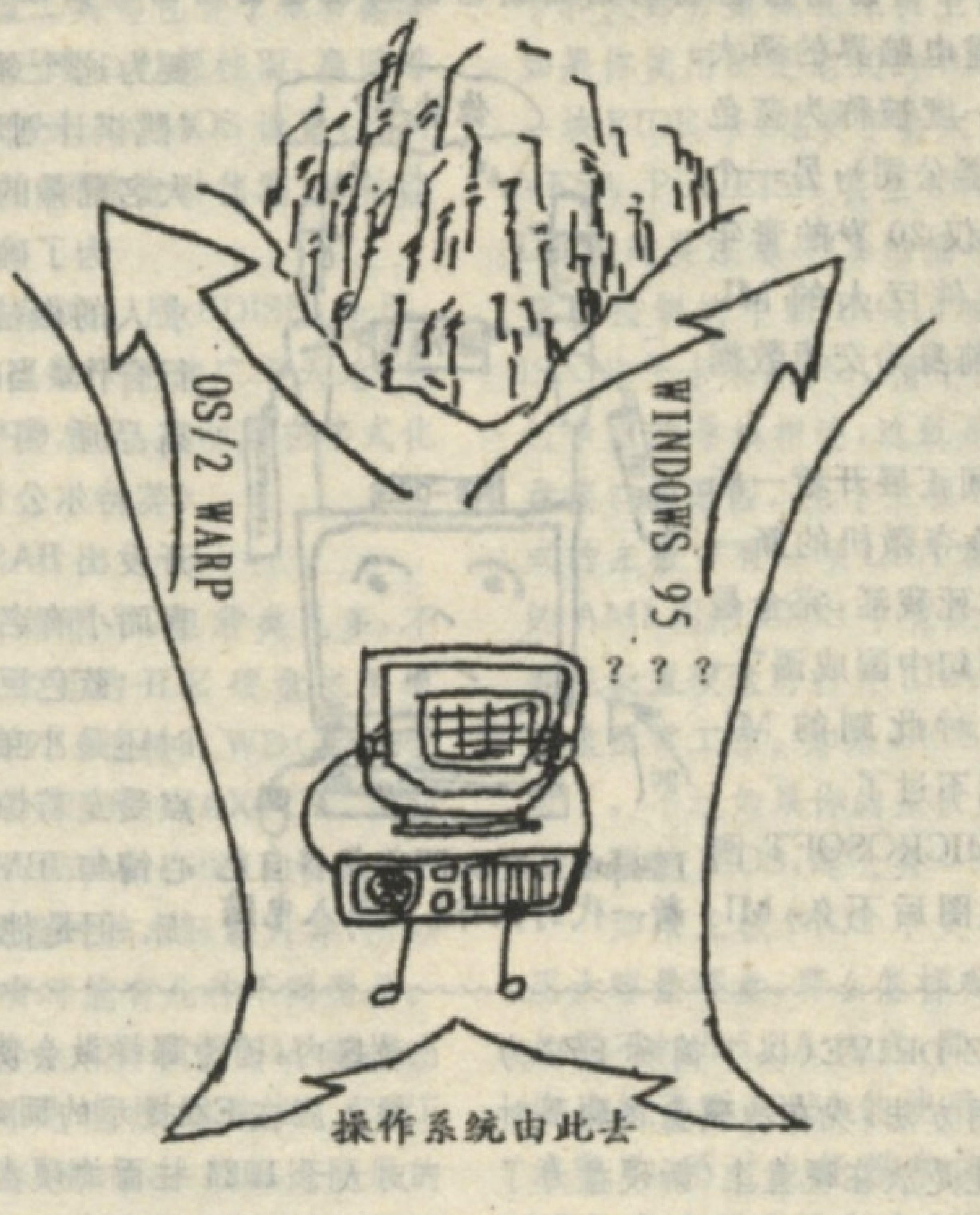
1. Toshiba Laptops，XT或Micro Channel微机。
2. 某些Local Bus的32位系统。
3. 某些PIO MODE 3的系统。
4. 装有OS/2或WINDOWS NT系统的超过528M的硬盘。
5. WINDOWS FOR WORKGROUPS 3.11的32位模式。

由于EZ使用的诸多不便和限制，建议使用硬件支持方式。对于同时打开了LBA方式的系统，EZ是可以使用的，不过没有什么意义罢了。

特别感谢恒生科技发展公司提供相关技术资料。

作系统，就是CP/M，可CP/M并不是MICROSOFT的产品，而是加州的DR(Data Research——数据研究公司)所研制，IBM却误会是MICROSOFT的。IBM看中CP/M是因为它在当时的确很优秀，已经成为当时8位个人电脑的工业标准了。比尔·盖茨在解释清楚误会后，还不失风度地给DR打了电话，安排IBM的代表与DR见面。由于机缘巧合，两者没有谈拢，不得不使IBM回头来与MICROSOFT合作，开发个人电脑用的操作系统。

IBM与MICROSOFT商谈了购买IBM PC操作系统及几种高级语言的一揽子合同，从此MICROSOFT的操作系统一掘而起。1980年11月，MICROSOFT正式与IBM签订了合同，经过了在西雅图国家银行大厦18楼一间室温高达38℃的小屋中奋斗了约9个月的时间，终于在1981年8月12日使IBM向全世界宣布了80年代电脑界最大的新闻：新一代个人电脑问世了；而MICROSOFT也宣布了MS-DOS将替代CP/M，作为今后微机的主流操作系统，MS-DOS的系列产品将进入市场……



在这场秘史中，MICROSOFT从IBM那里学到不少东西，而IBM也靠MICROSOFT为IBM PC机开发的操作系统使销售量直线上升。就这样奠定了今后这两家的战争，为今天的微机操作系统大战做好了准备工作。

时至今日，IBM在几面受敌的情况下决定与MICROSOFT一争高低。IBM的最大敌人就是曾结过盟的MICROSOFT，就WINDOWS 95一颗重磅炸弹已经使IBM头痛了，另一个就是在客户机/服务器方面与IBM抗衡的Oracle。Oracle虽一度受IBM威胁，但目标准确，毫不掩饰自己的野心。但IBM却在去年6月11日以23.2亿美元，强行收购了曾对自己构成威胁的Lotus。IBM收购Lotus的目的很明确，就是要在个人电脑方面争夺操作系统的霸主地位。MICROSOFT当然不会示弱，在IBM兼并了Lotus后不久便对用户承诺：WINDOWS 95将于1995年8月24日推出，决不食言。

IBM的OS/2 WARP＋Lotus 1-2-3(并合后的Lotus的)系列开始和MICROSOFT作战术上的竞争，在WINDOWS 95没出炉前，OS/2 WARP的广告随处可见，有人形容这是IBM公司有史以来最有攻击性的"地毯式轰炸"，几乎有关电脑的书刊、杂志都有OS/2的广告。但是在8月24日那天，MICROSOFT没有再让用户们失望，终于在西雅图总部出售了WINDOWS 95。据有关人士透露，当天就售出数万套，在一周内售出了1400万套，这无疑是给IBM的重重一击。

据有关报刊分析，WINDOWS 95将在第一年内销售5000万套，到1999年，装有WINDOWS 95的计算机将达到2亿台左右，而MICROSOFT更具挑战性的是计划在1998年完全占领操作系统市场。但IBM的OS/2系统也有WINDOWS 95不能超越的优点，想一下击败对手还是有点困难的。

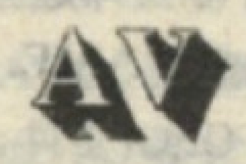
但是MICROSOFT也不是一帆风顺的。由于WINDOWS 95强大的网络功能，使MICROSOFT受到美国司法部反垄断机构的调查，使得WINDOWS 95没有达到预计的销售量，某些国家甚至要等司法部作出决定后才考虑允许WINDOWS 95进关。另一个问题，就是在去年8月24日正式出售WINDOWS 95前两个星期，已经在波兰出现了低价格的WINDOWS 95盗版，MICROSOFT正在对此事着手调查。

所以IBM与MICROSOFT之间的斗争，近期内是不会有结果的，但是二者的争斗又是我们大家所注意的事件，让我们一起来拭目以待这有史以来最有拼劲的OS/2 WARP和WINDOWS 95间的较量吧！等有了最新消息时，大家再坐在一起聊上一聊，张三李四地分析讨论一番。

压缩文档管理软件(二)

北京 能强

上期已介绍了几个DOS环境下运行的压缩文档管理软件，这期介绍AV、RV和ArcTool。这些软件与上期介绍的软件有所不同，AV能将档案中的文件任意排序；RV支持七种档案格式，主要特点是能去掉档案文件后的多余部分，恢复原状；ArcTool能自动查找档案压缩程序和所支持的各种档案，并能查看多达四层档案中的内容。



AV是Bruce Guthrie开发的用于显示档案文件(ZIP、ZOO、ARJ等等)的文件目录的工具，它的主要特点是：

* 目录信息全屏幕显示。
* 可以用多种方式排列文件次序。
* 可根据最近建立或修改的文件日期设置档案日期。

一、使用方法

AV的用法是：

AV FILESPEC [/P|/-P][/Ox|/-Ox][/DATE][/Q][/?]

其中：

FILESPEC 是要处理的文件说明。可以包括盘符、路径和通匹符。

/P 以页方式显示目录。这是默认方式，但可用程序CONFIGWS.EXE改变该设置。若使用了重定向(AV…)FILENAME)，则默认自动使用/-P(不能被覆盖)。

/-P 不以页方式显示目录。该开关将防止使用修改日期功能。

/Ox和/-Ox 指定文件显示次序。“x”是下列选项之一：

N=文件名
E=扩展名
D=文件日期和时间
S=原文件(非压缩)大小
C=当前(压缩后)文件大小
O=原次序(无序)

如果在“O”前加“-”，则以倒序排列。默认是/Oo，但可用CONFIGWS.EXE改变默认设置。

/DATE 将档案文件日期恢复为最近建立或修改过文件的日期。“AV *.* /DATE/Q”是恢复当前目录下全部档案文件日期的最快方法。

/Q 跳过显示文件名。该开关通常用于恢复文件日期。

/?或/HELP或HELP 显示命令格式。

二、配置

程序CONFIGWS.EXE用于设置AV的部分默认开关。它只能设置/P(或/-P)和/O(或/-O)开关。保存设置后，AV使用新设置的默认开关显示档案目录。

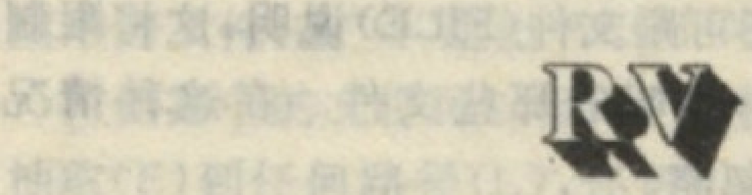
CONFIGWS.EXE的用法是：

CONFIGWS[ROUTINE][/MONO|/-MONO|COLOR|-COLOR][/?]

其中：

ROUTINE 是要修改默认设置的EXE文件。文件名前可带盘符和路径。若不指定文件名，则自动搜索可以处理的程序供选择。

/MONO或/-COLOR 用单显方式
/-MONO或/COLOR 用彩显方式(默认方式)
/?或/HELP或HELP 显示帮助信息



RV(RView)是Raymond T·Kaya开发的一个档案目录列表工具。RV2.50支持ARC、ARJ、LZH、LZS、PAK、ZIP和ZOO七种档案格式。RV除了具有列档案目录的功能外，还能对文件排序，显示ZIP或LZH格式的压缩比率，自动识别档案类型，将自展开文件还原为普通档案文件。

一、显示格式

RV能自动识别显示档案类型(不是根据档案的扩展名)。对于自展开档案，还将在基本档案类型名后

显示"SFX"。RV 还能进一步区分小模式和大模式的 LZH SFX 档案并显示哪个 ZIP SFX 档案是"Mini"类型。

对于 ZIP 2.X 类型的档案，有四种压缩方法："DEFLATE"、"DEFLATEX"、"DEFLATEF"和"DEFLATES"，分别对应正常、最大压缩、快速压缩和超快速压缩。

RV 显示的压缩比有两种方法：

1. ZIP 格式(默认)：

100－(压缩后大小/压缩前原大小 * /100)

2. LZH 格式：

压缩后大小/压缩前原大小 * 100

在总计(totals)行显示的日期和时间是档案最近建立或修改的时间。

RV 显示在还原指定文件时所需的字节数。该数是根据实际磁盘的簇大小计算的。

二、命令行用法

RV 的用法是：

RV[SWITCHES] ARCHIVE[D:][FILE……]

开关(SWITCHES)几乎可以出现在命令行的任何位置，所有开关都必须以"/"或"-"开头。

档案(ARCHIVE)可以有扩展名，也可不带扩展名。如果没有扩展名，则 RV 查找具有相同文件名的所有档案，也就是说"RV FILENAME"与"RV FILENAME. * "相同。

在档案名的后面可跟驱动器名，RV 将根据指定盘计算还原后的大小。

例如：RV PSOFT001.EXE C：

将导致 RV 计算 PSOFT001.EXE 在 C 盘还原后的大小。

在档案名后面还可跟文件(FILE)说明，这将限制 RV 只列出满足文件说明的那些文件。在这种情况下，/U 和/D 开关被忽略。

例如：RV PSOFT001.EXE *.EXE *.COM 将导致 RV 只列出可执行文件。

三、有效开关

/A　另一种压缩比。默认显示 ZIP 格式的压缩比。用该开关显示 LZH 格式的压缩比。**注意：如果在 RV.CFG 中包括该开关将总是显示 LZH 格式的压缩比。**

/B　简要文件名。用该开关将不显示全路径名，即只显示文件名(包括扩展名)。

/C[FILE]　去掉/添加 ZIP 文件注释。如果在"/C"后紧跟文件名，那么在那个文件中的注释将加到指定 ZIP 文件中，否则从 ZIP 文件中删除注释。

/P　在盘上排序 LZH 和 ZIP 文件。加该开关后，根据/S 开关排序后的结果存盘。对已有序档案没有影响。用该开关后，可以不必在内存中排序。还有，磁盘排序对于 LZH 自展开档案是很有用的(当使用 TELEPS"!"文件时)。

/E　去掉文件名和扩展名之间的空格。通常若文件名(不包括扩展名)的长度小于 8 个字符，则用空格填完。用该开关后可去掉这些空格。如下所示："NAME　.EXT"变成"NAME.EXT"。

/I　忽略 RV.CFG 文件。该开关提供了一种忽略 RV.CFG 中默认设置的方法。

/P　每屏幕后暂停。暂停后，按任一键继续。

/Q　压缩列表信息，加快处理速度。

/R　更新档案日期和时间。所用的日期和时间将是各档案中最新建立或修改过文件的日期和时间。

/Sx[-]　其中"x"表示 N/E/D/O/P/R/U。该开关的作用如下：

SN—根据文件名排序(默认)。

SE—根据扩展名排序。

SD—根据日期和时间排序。

SO—根据原大小排序。

SP—根据压缩后文件大小排序。

SR—根据压缩比排序。

SU—无序。

默认情况按升序排序。若开关后加连字符"-"，则按降序排列。

/U[PATH]　将自展开档案转化为正常档案。若指定有效路径(PATH)，则生成的档案写到指定的目录，否则写到当前目录。

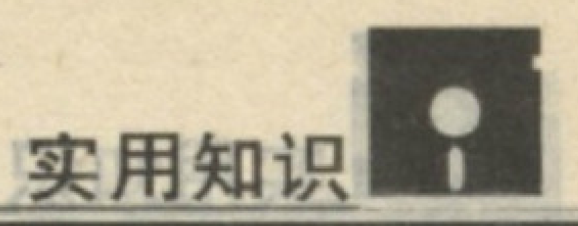
/V　使用详细方式。显示整个档案的注释和各种统计数据。

/W　宽机式显示。每行显示 5 个文件名。

/X　去掉档案后的多余字节。XMODEM 类型的文件传输协议经常在传输文件后加字节。用该开关可截去 ARJ、LZH、LZS、PAK 和 ZIP 档案后的多余字节恢复原状。

四、配置文件

RV 可以使用配置文件 RV.CFG(存放在 RV.EXE 所在的目录)来设置默认开关。RV.CFG 是一个纯文本文件，开关之间用空格隔开或每个开关占一行。



命令行中的开关将覆盖 RV.CFG 中指定的同类开关。在命令行上开关从左到右计算。

五、其它

当 RV 显示档案时，按 ESC 终止执行。几乎按任何键都可暂停，这时按 ESC 终止，其它键继续。

AT(ArcTool)

AT(ArcTool)是 G.D.Davis 开发的一个功能强大的档案管理工具。ArcTool 7.60 支持由 PKZIP、ARC(SEA)、PKARC、LHARC、LHA、LHS、ARJ、ZOO、SQUEEZE 和 PAK(Nogate)等软件压缩的档案，还支持由 PAK、ARC、LHARC 和 PKZIP 生成的自展开档案。

由于 ARCTOOL 是一个外壳程序，因此，若需要还原压缩文档，必须有相应的压缩还原软件。

一、主要特点

* 自动在当前整个盘查找所有支持的压缩还原程序。
* 能自动在当前盘查找扩展名为 ARC、PAK、LZH、LBR、ZOO、ARJ、ZIP 和 COM 及 EXE 的全部文件。
* 能查看还原在其它压缩文档中的档案(最多 4 层)。
* 具有拷贝、改名、删除档案功能。
* 可使用任何病毒查找程序查找档案中文件的病毒。
* 可以有无限多的档案(只要有足够内存)。
* 可在 NETWORK、NETBIOS、DESKVIEW 和 WINDOWS 下运行。
* 速度快、代码紧凑。

二、使用方法

不加参数运行 AT 后，AT 自动在当前盘搜索全部档案，然后显示主屏幕。在主屏幕，可以全屏幕查看所搜索到的档案，还可对档案进行拷贝、删除、排序以及查看档案内的文件目录。另外，还可设置(SETUP) ARCTOOL 的参数。

(一)设置(SETUP)

进入设置按钮后，有一组菜单。首先选择 ARCHIVER LOCATIONS(档案还原程序存放地点)。在档案设置屏幕输入每个扩展名对应程序的名称(例如，UNLBR 的程序 LUE.COM)，如果指定程序在当前盘，ARCTOOL 将找到它，否则显示"NOTFOUND"。若指定全路径名，则仅在指定路径查找。

然后，将要求选择一种还原格式。不同的程序需要使用不同的命令行开关。选择合适的格式后，按回车。这将要求回答是否覆盖已存在的文件。如果不想使用一种特别的格式，就不必填写。

设置完成后，按 ESC 返回。全部选择被保存到盘上，以后可以随时修改。

在设置(SETUP)菜单中还有如下功能：

是否查看自展开(SFX)档案。默认是查看每个 EXE 和 COM 文件以确定是否为 SFX 格式。按"ALT+O"可打开或关闭 SFX 预先查看功能。

建配置文件。配置文件的名字必须是 AT.CFG。在配置文件中，可以指定 ARCTOOL 要查找的路径。一旦指定了路径，ARCTOOL 将只查找指定目录下的档案。另外，还可告诉 ARCTOOL 从哪里查找所需的档案压缩还原程序。

配置文件必须是 ASCII 文本文件，每行一项(空行忽略)。例如：

C:\
D:\ARCHIVES
\ZIPFILES\
ARC=C:\TOOLS\ARC.EXE
PAK=C:\DOS\PAK.EXE
ZIP=C:\TOOLS\PKUNZIP.EXE

(二)查看(VIEW)

在 ARCTOOL 主屏幕，将光标移至要查看的档案，然后按回车即显示档案内容，同时在屏幕底部显示各种可用的功能。在档案查看屏幕中，用"D"可删除档案中的文件；按"Q"退出 ARCTOOL。

档案中的文件可以标记(T)和不标记(U)，也可以抽取(E)到任何路径(L)，还可以在屏幕上查看(V)或在打印机上打印(P)。

文件可以按任何次序排列(S)，ARCTOOL 将保存排序开关。

ARCTOOL 还可以在当前盘上查找(F)当前光标所在的文件。

另外，还可以查看(N)另一个档案。按"N"后输入档案名(包括路径)即可。

按"E"抽取(EXTRACT)当前光标所在的文件。

按 ALT 键后可看到另一组可用的命令，这组命令是：

DOS 环境下的声卡工具软件(三)

语音注释工具包
Monologue

湖北　罗放

Monologue 是 First Byte 公司为声卡开发的语音注释工具包，它集成了在 DOS 环境下及 Windows 环境下运行的多个语音注释工具。所谓"语音注释"，是指能在系统输入或输出文字的同时以语音朗读的形式将文字内容送到操作者耳中，用户不必注视屏幕便可了解文字内容。当然，Monologue 的朗读是用英语进行的。

Monologue 软件包中在 DOS 环境下运行的有 Monolog for DOS 和 Sayfile，前者用于对屏幕显示文本的注释，后者用于对磁盘文件的注释，此外还有与之配合使用的接口驱动程序和工具程序等。

Monolog for DOS

这是用于屏幕文字的语音注释工具，可将屏幕上的任一英语单词、句子或文章朗读出来。该工具包含两个执行程序，一是 MONOLOG，以驻留内存方式运行，在需要时用热键激活；二是 MONORUN，以 DOS 命令行方式运行。二者除启动过程外，功能与使用方法都大体相似。

MONOLOG 驻留内存，需要时按热键 Alt＋T 便

ALT＋T　　标记档案中的全部文件。

ALT＋U　　去掉全部标记文件的标记。

ALT＋S　　设置(SETUP)参数。

ALT＋V　　查找档案中文件是否有病毒。在查找之前，要求指定查找参数。

ALT＋I　　显示当前盘的目录树。目录可以增加或删除。所选路径变成新的输出路径(OUTPATH)。

ALT＋L　　指定输出文件路径。

ALT＋E　　还原标记的文件。

ALT＋D　　删除已作标记的文件。

(三)档案转换(CONVERT)

在档案查看屏幕，还可以将档案从一种格式转化为另一种格式。按"C"后，选择新的档案格式(ARC、ZIP、ARJ、PAK 或 LHA)，即在原档案所在目录建一新档案。

(四)多级档案抽取

即使是在另一个档案中的档案，ARCTOOL 也能查看其中的文件目录。例如，在文件 FOUR.ZIP 中有档案 THREE.ZIP，在 THREE.ZIP 中有 TWO.ZIP，以此类推。

在第一个档案 FOUR.ZIP 上按查看(VIEW)键，这将看到 THREE.ZIP。再在 THREE.ZIP 上按查看键，将看到下一个档案 TWO.ZIP。注意：最多可查看 4 层。

三、命令行开关

ARCTOOL 的用法是：

AT[/N][/S][DRIVE][FILENAME.EXT]

其中：

FILENAME.EXT　　是要显示目录的档案名。若不指定，则 ARCTOOL 自动查找。

DRIVE：　　是要查找的盘。

/N　　不使用配置文件。

/S　　建配置文件。用该开关使用 ARCTOOL 在找到档案文件的目录建一配置文件。以前的配置文件被覆盖。在下次使用时，若不指定/N 开关，则继续使用该配置文件。

四、其它

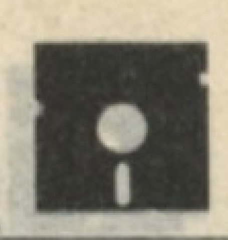
ARCTOOL 在查看和打印文件内容时需要在临时目录解压文件。通常，临时目录建在程序所在盘上。PKZIP 还将使用临时文件。

ARCTOOL 使用与 PKZIP 相同的临时盘。

通过设置环境变量 PKTMP，可在不同目录建立临时文件。临时文件存放地点必须有足够的空间。

要取得最好的性能，应将临时文件目录建在速度最快，又有足够空间的盘上。

ARCTOOL 需要运行 PKZIP 和 PKUNZIP 时，若没有找到环境变量 PKNOFAST CHAR，将自动设置为"ON"。



可激活，激活后屏幕底行出现状态行“Volume（音量）5、Speed（速度）5、Pitch（音调）5、Spreadsheet（屏幕格式）、Search（查找）”，光标形状变为小方块状；MONORUN启动后屏幕显示同上，此后二者的操作方式完全相同。

Monolog支持键盘和鼠标操作，使用鼠标前须先加载驱动程序。下面的说明以键盘操作为主，可使用的按键功能如下：

F1：帮助，按下后将弹出帮助屏幕，显示各有效按键的作用。

F2：状态行开关，可使底部的状态行在显示/关闭之间切换（关闭状态行后可恢复原屏幕底部的内容，以便选择朗读）。

F3/Alt＋F3：音量调节，每按F3一次音量增加一档（最大为9），每按Alt＋F3一次音量减小一档（最小为0），状态行中的显示随调节而改变。

F4/Alt＋F4：速度调节，用法同上。

F5/Alt＋F5：音调调节，用法同上。

F8：Spreadsheet/Text格式切换（状态行中的显示随之改变）。

F9：朗读全屏文字。

F10：“Test123”测试功能切换，当测试功能有效时可帮助判断声卡硬件是否正常。

↑、↓、←、→、Home、End、PgUp、PgDn：文字定位点选择，可将光标移动到需朗读文字段落的起、终点。

Enter：确认选择，第一次按下表示光标当前位置为文字段起点；第二次按下表示光标当前位置为文字段终点（选中的文字段以反白形式显示，同时状态行“Search”变成“Speaking”并开始朗读）。

Alt＋F6：鼠标功能切换，Monolog支持鼠标，当鼠标功能有效时，只要将光标移到所需位置按下左钮就可定位。

Esc：退出语音注释功能，MONOLOG在退出后仍然驻留内存，需要时按Alt＋T热键可再次激活，MONORUN则结束运行。

SayFile

这是用于文件文字的语音注释工具，它可将指定的文本文件内容一边朗读一边显示在屏幕上，执行文件为SAYF。SayFile朗读的文件必须为标准的文本文件格式或电子表格Spreadsheet文件格式，有些字处理软件（如WPS）产生的文书文件中常有一些非ASCII的控制字符，在朗读之前必须先去除这些控制字符并以文本文件格式存盘。

启动SayFile时可在命令行中带文件名参数，可一次输入1～9个文件名（其间以空格分隔），文件名中还可加“*”、“?”等通配符，SayFile可将目录下符合条件的全部文件依次调入朗读而不中断，所需文件不在当前目录下时则需输入全路径。也可不带参数启动，待屏幕提示时再输入文件名。

SayFile在朗读时，屏幕上部显示当前调入的文件名，中部逐行显示出正在朗读的文件内容，下部则显示有效的控制键：

Esc：中止朗读当前文件。

Q：退出SayFile的运行。

S：打开/关闭朗读声音（关闭声音后屏幕依然继续显示剩余的文字内容）。

B：打开/关闭按键时的提示声音。

空格：暂停/继续朗读。

一个文件读完（或被Esc键中止）后，屏幕提示是否朗读另一个文件，如要继续则按Y键，SayFile将调入符合条件的下一个文件（或输入新文件名后）继续朗读。

Config

Monologue的配置管理工具，执行程序为CFGRUN，可实现的功能如下（程序启动后均在主菜单中显示）：

1. Set Speech&Display Parameters（选择Monologue启动时的声音和显示配置参数），共有7个选项。

Volume（音量）：可在0～9内选择，缺省值是5。

Speed（速度）：可在0～9内选择，缺省值是5。

Pitch（音调）：可在0～9内选择，缺省值是5。

Status Line（状态行）：可选择MONOLOG工作时屏幕底行的状态行为消隐/显示方式。

Info Screen（启动时的信息屏幕）：可选择跳过/显示方式，跳过方式时SayFile启动时将不显示信息屏幕。

Display Mode（屏幕显示模式）：可选择自动/单色方式。

PARSER Mode（分解模式）：可选择字符/行方式，当分解方式为字符时，用MONOLOG朗读屏幕文本时是按字母读音，分解方式为行时则是按单词发音。

2. Change Hot Key Assignment（改变热键组合）。

驻留形式的MONOLOG是靠热键激活工作的，缺省热键为Alt＋T，可改变为Alt键和A～Z的任一字母键组合。

3. Manage Exception Dictionary（管理例外词典）。

语音注释软件朗读文本时，一般单词按字母组合的发音规则，单个字母按字母读音，发音特殊的单词则按例外词典（用一组称为 Misspelled 发音符号来定义非标准发音单词和缩略语的读音）中标注的符号发音；对标点符号如“，”“?”等不读音，而“＋”则读成 plus，“＊”读成 times；对用逗号分隔开的多位数可正确读出；当日期是以规范格式出现时，如年号为 93 也能自动读成 1993。

Monolog for DOS 有一个例外词典，文件名为 KERNEL. DIC，词典中包含了两类词汇：一类是发音特殊的英语单词，另一类是专业性（主要为计算机）的缩略语，每个词语以字母形式（全部字母为大写）和专门的发音符号两种格式存放。下面是词典中的几个词例：

词汇	发音符号
BEGIN	b-IXg'IHn
CHINESE	tSH-AYn'IYz
DBASE	d'IYbEYs

但在实用中用户往往会遇到例外词典中没有纳入的特殊发音词汇，词典管理功能可让用户建立自己的例外词典并对其内容进行补充、删除和修改等编辑工作。进入本功能后屏幕提示输入要增加的词语（并给出该词语在词典中的序号），用户应在单词栏准确输入其字母序列（如 mecedes），然后在发音栏输入其发音符号，发音符号中的大写字母表示要按字母读音（如 EXE），而小写字母组合则表示要按该组合的发音规则读音（可能不同于单词字母，如上例输入 mersaydays 或 mersardees）。当对词语中某部份的音量、速度或音调有不同于缺省参数的要求时，可将该部份用双尖括号“《》”括起来，在括号内以如 S1（速度为 1）、P9（音调为 9）等形式给出指定参数，其后加一空格再输入字母组合（如上例输入 mer《P8 say》days），指定参数只在括号内有效，以外的部分仍按缺省参数发音。利用输入发音符号，用户还可以使用一些特殊功能，如将 USA 定义为 United States of America，以后每当遇到 USA 时便会以全称方式读出。

发音符号输入完毕后按 Enter 键，用户便会听到朗读该词语的声音并出现要求确认该发音是否正确的提示，认为满意可键入 Y 完成该词语的输入，否则键入 N 重新输入发音符号。

当要删除或修改已有词语时，应在提示增加词语时准确输入其字母序列（可先通过打印例外词典功能查找），如程序发现词典中已有相同词语，会在提示输入发音符号时显示出该词语原先定义的读音，此时输入新的发音便可取代原发音，直接回车则会删除该词语。

4. Print Dictionary Entries（打印例外词典内容）。

可选择将用户自定义的例外词典的内容输出到打印机、文件或屏幕，词典中每一词语分成四列，第一列为标记，当前有效的词语均以 A 表示，而在此次编辑中被删除的词语则以 X 表示（当 Config 退出运行后，标记 X 的词语将自动从词典中删除）；第二列为该词语在词典中的序号；第三、四列分别为其字母序列和发音符号。

Config 的主菜单中还有两个选项 Exit-Save Changes 和 Exit-Abandon Changes，当对配置或词典修改后确认正确时，选前者可将修改内容保存后退出；如觉得修改不正确，可选后者放弃所作的改动。Config 所设定的配置和用户例外词典都保存在文件 MONOLOG. CFG 中，并将词语的发音转换成特殊的发音符号。

接口驱动程序和辅助工具程序

上述两个软件运行之前都必须先加载两个接口驱动程序——SOUNDBST 和 SPEECH，这两个程序都是内存驻留程序。

SOUNDBST 是 First Byte 针对声卡硬件编写的接口驱动程序（声卡类型不同程序也可能不同），在加载本程序时应在命令行给出声卡的硬件配置参数，命令格式实例如下：

SOUNDBST /P220h /I5 /D1 /dS /S，其中参数/P、/I、/D 分别为声卡 DSP 的 I/O 端口基地址、声卡使用的 IRQ 通道号和 DMA 通道号，具体运行时的参数值应与声卡的实际配置以及在 CONFIG. SYS 中加载声卡设备语句中的参数值相一致。

SPEECH 是语音驱动接口程序，它使 ASCII 字符或字母组合对应于发音规则或根据例外词典的规定发音。

NOSOUND 可在 Monologue 软件运行结束后从内存中清除驻留的驱动程序 SOUNDBST 和 SPEECH。

为了简化操作，在 Monologue 软件包中已为各应用程序的使用编写好了相应的批处理文件，可实现在启动软件时自动加载以及退出运行后自动卸载驱动程序等功能。用户可通过查看各批文件（MONO. BAT、SAYFILE. BAT、UNLOAD. BAT、CONFIG. BAT 等）的内容了解其功能，也可自行编写自己适用的批文件以方便操作。



WINDOWS代码生成器

广东 吴腾奇

在1995年3月左右Buzzwords International公司发表了WINGEN。WINGEN称自己为基于WINDOWS、OS/2以及UNIX服务的一种GUI编码程序。本文介绍的是其C/C++版本，用于WINDOWS 3.1及更高的版本。用于dBASE的版本以及一个给Turbo Pascal for WINDOWS用的版本同样也有，这实际上是将两个产品合在一起：一个给Borland的Object Vision文件用的代码生成器和一个应用程序创造器。

Object Vision的Borland是基于屏幕的应用程序生成器，旨在给那些不会编程的人使用。举例说，它可用于给数据库建一个前端(Front End)。自1990年它就已很普遍了，而现在已升级到2.0版。Object Vision应用程序以OVD格式文件存储，这些文件把WINGEN、OVD直接加载，而每个格式表/屏幕在WINGEN下它自己的窗口中被显示出来。每个栏或文本/图形客体都可得到检查并作出修改，WINGEN轻易地将它们全都解决，并为相应的编译器生成代码和相关文件(资源脚本Resource Scripts文件、H文件、MAKE文件等等)。Object Vision Two中的Hangman示范游戏在WINGEN下要吃掉250K的文件，在一台386DX-33上要花27秒钟时间来做这件事。250K似乎很大，但实际由于有许多注释在内所以并不是很大。前面1000行左右是各种结构，而余下的似乎是由WINDOWS自已提供的追加资源代码库，其中包括用作按钮、DIB、画图以及此类代码，当然还有应用程序的主代码。所以生成的其它文件包括一个H文件、带有各种函数模板及结构和RC(给资源编译器用)的文件、一个DEF模块定义文件及两个MAKE文件，在源代码中看起来似乎每一行上都有注释。使用WINGEN的第二种方法是用一个空白格式表，它让用户使用所提供的工具创建具有选单及数据库链接栏的格式表，并在随后生成代码。图形、文本、按钮、长方形以及线条可以放在该输入屏幕上的任何一个地方。每一项都具有广泛的选择项，就拿文本来作为例子，它能以任何字级、通常属性、粗写意大利体、下划线去使用该系统中的任何TRUETYPE字体。各客体可放在屏幕上的任何一个地方，还可在此后的任何时候随意地移动它们，且可改动其属性。具有三种设置(粗的、中等的、细的)的一个栅格可以用作覆盖片，而且用户还可选择在上面"拍入"客体。

当为格式表添加栏位和表格时又有了额外的功能。各栏包括通常的输入类型：数字型、字符型、图片型、日期型及时间型。虽然栏的登录顺序是由创建顺序定义的，但它是可以动的。其中之一的工具选择项就是每个栏放上一个小的带框数字，表示出登录的顺序。栏和格式表可拥有值树或事件树。一个值树为它们新依附的客体计算一个值，而且是一种有效的代码函数。一种典型的值树是"if pay_total<500 then bonus=ten_percent* pay_total"。这种代码可以直接加入此编辑器中，也可通过对各种选择项和表制作。在值树与事件树之间所存在的不同类似于过程和函数之间的差别。

WINGEN中最复杂的部分要数将几个MDI(Multi Document Interface多文件资料界面)格式表链到一起。一个事件树是基于数字或逻辑操作的一个条件，它完成操作，而最常见的操作就是运行其它格式表。那些条件可能是十分复杂的，但登录项也得到上下文相关的格式表选择的帮助。引发事件树是为了响应某种事件，诸如某个按钮的按掣、值的修改、打开或关闭(文件)或者是作出选择/解除选择。

比较重要的栏可被链接到数据库记录的一些栏，以作为读、写或是读出来修正后再写。在WINDOWS下支持了约十个左右数据库：BTRIEVE、dBASE、SYBASE、RAIMA、INGRESS、ORACLE、DB2、POET以及PARADOX。链也可用ASCII文件建立，读入数据，或者也可覆盖写或追加。当该应用程序要生成代码时，在Object Vision文件中所存在的链仍然保留着。

表格是用栏作列与行作为记录而建立起来的。列的题头可以用颜色以示强调，列宽度也可以按调整栏宽度的方式进行调整，即用鼠标抓住而扩张之。

文件资料的指导性还不如一本参考手册。一本150页的东西仅解释一些像存储文件之类的事情。

WINGEN 的某些部分是十分深入的，真正需要更多的叙述。关于数据库链的段落非常简短。HELP 文件倒是谢天谢地十分广泛，但需要在加速过程中不断地读。其中有一两种提示说明那是该软件的版本 1.0 的。至少可以找到两个小毛病：如果试图选择一个未展开的栏就会造成部分性破坏，几条出错信息就会锁住 WINGEN。这种事情在下次你尝试该操作时不会发生；另外一个涉及到了并没有显示出来的工具条，在外观上与 WORD FOR WINDOWS 工具条是类似的，在那里能让图标加上去，可是它所允许的最大数目为零，因此尽管做了各种努力它还是藏而不露。

其中的一个较好特征是一种构造给 WINGEN 的屏幕抓取器，它能抓取任何 WINDOWS 屏幕，并将其存储成一个 BMP 文件。WINGEN 很擅长于将 Object Vision 应用程序从 Object Vision 中解脱出来，并将它们转变为单独使用的应用程序。用 Object Vision 作快速开发、用 WINGEN 作最终编码这两种方式的结合，不愧为一个很有价值而且可行的观念。但要记住的是，Object Vision 主要是为那些不怎么会用编译器去工作的非程序员制作的。公平地说，WINGEN 确实创建了自己的 MAKE 文件给你以帮助（以便用于 Birkabd 及 MICROSOFT 的 C/C++），也许，甚至会将 Object Vision 卖给程序员。

Buzzwords 看上去似乎与 Borland 没什么连带关系，所以看到一个第三方产品竟然与 Object Vision 工作得如此好，而且其中甚至还使用了 Borland Custom 控制，让人十分惊讶！那么现在既已如此，假若 Borland 引出某种类似的东西就不足为奇了，当然要是他们感到它有市场的话。一个无需见到编译器就可得到执行文件（那就是说，将其隐藏在 Object Vision 中）的选择项对于程序设计人员来说是很具吸引力的。

在产品：PROTOGEN 与 WINGEN 之间，后者要强有力得多，当然它的售价也就要高一点。PROTOGEN 局限于创建选单并把各栏之间链结起来，而 WINGEN 除了做上述所做的事情之外还可做许多其它的事。



计算机技术的迅猛发展是有目共睹的，尤其是CPU的处理速度更是成倍上升，但是令人遗憾的是数据传递的关键部分——外部存贮器的存取速度却是多年不变(不包括实验室产品)，为了解决这个问题，在软件方面出现了许多增加外存速度的技术，本刊将会陆继介绍一些这方面的知识，这期的DOS百宝箱先介绍三个优秀的DISK加速软件，使用这些软件可大大提高CD-ROM读取速度和软盘的读写速度。

DOS 百宝箱

一、CDQ

由于技术上的原因，光盘的读取速度要比硬盘慢上许多，在光驱已成为电脑玩家基本配置的今天，光驱的速度成了数据传输的新瓶颈。所幸“硬件不足软件补”的原则总是在适当的时候被采用，美国的PETER VOLPA在1995年开发了CDQ(CD-QUICK CACHE 1.11版)，这个为CD-ROM驱动器提供缓存的程序可以颇有成效地提高光驱的读取速度。

(一)主要特点

* CDQ支持高达10M的扩展内存作为CD-ROM读取缓冲。
* CDQ支持同一机器上的多个CD-ROM驱动器。
* CDQ在设定1024K以下缓存的情况下只占用11K内存，并可以移到高端。
* CDQ采用了智能缓冲算法和动态缓存读取相结合的技术，以获得最佳的缓冲命中率。
* CDQ使用了绕过微软的MSCDEX直接访问CD-ROM驱动器的方法，以兼容所有现有的CD-ROM软硬件。
* CDQ从底层兼容MS WINDOWS和其它的硬盘缓存软件。

(二)系统要求

* 286以上IBM兼容机；
* 至少384K的扩展内存；
* 至少一个CD-ROM驱动器(理论上至多可支持26个)；
* MS-DOS 3.1以上的版本(推荐5.0以上版本)；
* HIMEM、386MAX以及QEMM等标准扩展内存管理程序。

(三)使用方法

CDQ是一个常驻内存的程序，因为程序绕过了微软的MSCDEX直接访问CD－ROM驱动器，所以一定要在MSCDEX.EXE载入之前执行。如果写在AUTOEXEC.BAT文件中必须把这行安排在MSCDEX.EXE语句之前，也可以用INSTALL＝的命令写在CONFIG.SYS中，这样你就不用考虑与MSCDEX.EXE的前后顺序问题。在高版本的DOS中，还可用INSTALLHIGH＝的指令把CDQ载入高端。

CDQ的命令行格式为：

CDQ　[/D:〈DRIVERNAME〉][CACHESIZE][/F][/NAME＝〈USERNAME〉][/KEY＝〈CODE〉][/NOHMA][/ON][/OFF][/HELP][/?]

/D:〈DRIVERNAME〉　这个参数告诉CDQ指定缓冲的CD-ROM驱动器名。这个驱动器名必须等同于CONFIG.SYS中的CD-ROM驱动程序所设定的驱动器名。如果你的CONFIG.SYS中有类似如下语句：

DEVICE = SLCD.SYS /D:MSCD000

那么所谓的DRIVERNAME就是MSCD000。

CACHESIZE　这个参数指定缓冲区的大小，以K为单位。如果不指定缓存大小，CDQ会根据当前系统的自由扩展内存状况对缓冲区的大小以默认值进行设定。自由扩展内存和CDQ默认值对照见下表。

CDQ所占用的内存是根据缓存大小而变化的。CDQ在设定1024K以下缓存的情况下只占用11K内存，在使用2048K缓存时，将占用23K的内存，以后每增加1M缓存CDQ会增加一个6K的控制块。



扩展内存容量	默认缓冲大小
<512K	使用全部扩展内存
≤1M	512K
≤2M	1M
>2M	2M

/F　这个参数用来强制刷新所有 CD－ROM 驱动器的缓冲区。在正常情况下 CDQ 会自动刷新缓冲区，只有对应一些老式的 CD-ROM 驱动器，才使用这个参数。

/NAME＝〈USERNAME〉、/KEY＝〈CODE〉　这两个参数配合使用，对使用者的身份进行鉴别，只有注册版的用户才用得上。

/NOHMA　对于 MSDOS 5.0 以上版本的用户来说，如果你使用了 DOS＝HIGH 指令，CDQ 会试图使用空闲的 HMA，但如果有其它应用程序要求使用 HMA 中的自由内存，你可以用/NOHMA 禁止 QCD 使用 HMA。在这儿顺便告诉诸位一个 DOS 中 MEM 命令未公开的参数/a，可以先用 MEM/a 查看 HMA 中的自由空间大小，再决定是否使用/NOHMA。

/ON、/OFF　在 CDQ 已装载的情况下，可以用/ON、/OFF 开关对缓存开闭状态进行控制，默认值是 ON。事实上缓存的关闭并不能释放它所占用的扩展内存，即使在启动时指定 OFF 参数也无济于事，倒是对缓存关闭前后的 CD－ROM 驱动器性能测试提供了方便。

/HELP、/?　这两个参数显示 CDQ 的帮助屏幕。

(四)其它说明

CDQ 与各个版本 SMARTDRV 的兼容性都相当好，需要注意的是：如果你使用 SMARTDRV 5.0 或更高的版本，必须用/U 参数关闭 SMARTDRV 的 CD-ROM 缓冲功能，因为 SMARTDRV 5.0 以上版本增加了对 CD-ROM 的缓冲支持。

与 SMARTDRV 的用法相同，在 DOS 下不带参数直接运行 CDQ，CDQ 会给出一个缓存使用情况的报告。其中 LOGICAL TRANSFERS 的值是所要读取数据的总量；PHYSICAL TRANSFERS 的值是从 CD-ROM 中读取的数据量；TRANSFERS SAVED 的值是从缓存中读取的数据量；PERCENT SAVED 的值是缓存的命中率。

CDQ 还包含两个实用程序 CDTEST 和 QUICKMON，其中 CDTEST 可测试你的 CD-ROM 驱动器的读取速度。开始测试时 CDTEST 先读取盘中所有的目录和文件(为了得到有效数据尽可能选取有大批目录和文件的光盘)，然后程序会选择一个盘上最大的程序，进行连续读取 256 个块的测试(在光盘上一个块是 2048 字节，256 块即 512K)，再进行随机读取 128 块(256K)的测试。这样的测试会连续做三次，第一次是从光盘中读取，后两次则从缓存中读(CDQ 开启情况下)，CDTEST 会统计出所需的时间。笔者做了多次测试，发现设定 1024K 以下的缓存(265K、512K)时速度提升的效果不很明显；在设定 1024K 缓存时读取有惊人表现，速度提升达 120%；在设定 1024K 以上的缓存时(2048K、3072K)，读取的速度相对提升得不多。读者可根据自已的实际测试情况来设定 CDQ 缓存大小。

QUICKMON 是一个 WINDOWS 下的缓存管理工具，十分灵巧好用。它的作用有点象不带参数执行的 CDQ，但更方便。因为 QUICKMON 能实时监测缓存的使用状况，当你使用一个应用程序读取光盘中的数据，你可观察到缓存中的数值变化。QUICKMON 还可直接切换所支持的光驱，并能轻易地关闭和开启缓存。你可在文件管理器中找到并执行 QUICKMON，也可以用建立程序项的方法在你的工作台面建立一个新的图标。

浙江　DEMON

二、SMARTCD

你有在不使用磁盘缓存(SMARTDRV)的情况下使用 WINDOWS 的经历吗？硬盘在这种状况下是否显得十分迟钝？那你的 CD-ROM 又怎么样呢？在使用游戏光盘或多媒体软件时，你的 CD-ROM 的速度是否让你大失所望？

1995 年的工具软件 SMARTCD 3.0 为你解决了这个问题，它轻而易举地将 CD-ROM 的读取速度提升 2 到 30 倍(SMARTCD 3.0 作者的原话)，并且不占用基本内存。

(一)主要特点

* 提升 CD-ROM 的读取速度 2 到 30 倍。

* 支持最大的缓存(Cache)达 64M。

* 可从内存中卸除。

* 具有智能化的安装，并具备状态检测、在线帮助等功能。

* 不占基本内存。

(二)命令用法

SMARTCD/SETUP　安装到硬盘。

SMARTCD[dddddd]　为 CD-ROM 建立多大缓



存，其中 dddddd 为缓存数，范围从 256K 到 65535K（64M）。

SMARTCD/UN　卸载 SMARTCD 以释放内存。

SMARTCD/?　显示帮助信息。

（三）释放基本内存

在 DOS 命令中，MSCDEX.EXE 是专为 CD-ROM 的应用而开发的，它会自动为 CD-ROM 分配 24K 的缓冲区，当使用了 SMARTCD 后，这占用基本内存 24K 的缓冲区显然是多余的，所以应该舍弃。在 MSCDEX 命令参数中，"/M:number"是指定多少缓冲区的开关，默认值是 number＝12（24K），你只需将 number 改为 4 或更少，即可释放 16K 以上的基本内存。具体例子如下：

在 AUTOEXEC.BAT 文件中，加以下两句：

C:\DOS\MSCDEX.EXE/M:4/D:SONY0001（假设为 SONY 光驱）

C:\SMARTCD.EXE 1024

（四）性能测试

测试平台：Acer Power 486DX-33 8M RAM

CD-ROM：SONY CDU-31A（AT-BUS 单速）

Panasnic 562（AT-BUS 双速）

设定缓存数：1024K

测试项目：CD-ROM 数据传输率

检索目录速度

光盘读取速度

测试软件：DOSSPEED

WINSPEED

Norton Time MARK

光盘：Microsoft BoodShelf

测试结果：

1. 数据传输率（单位：kb/秒）

	SmartCD	第一次	第二次	第三次	第四次	平均	提高
SONY CDU-31A	不用	103	135	134	136	127	—
	用	110	6857	6857	6857	5170	40.7
Panasonic 562	不用	218	296	293	285	273	—
	用	277	6857	7025	7025	5296	19.4

2. 目录读取速度（单位：秒）

	SmartCD	第一次	第二次	第三次	第四次	平均	提高
SONY CDU-31A	不用	14	13	12	12	12.75	—
	用	11	3	3	3	5.00	2.6
Panasonic 562	不用	7	6	6	6	6.25	—
	用	5	4	4	3	4.00	1.6

3. 光盘读取速度（单位：秒）

	SmartCD	第一次	第二次	第三次	第四次	平均	提高
SONY CDU-31A	不用	60	59	58	59	59.00	—
	用	46	20	20	20	26.50	2.2
Panasonic 562	不用	38	37	37	36	37.00	—
	用	37	20	20	20	22.50	1.6

上海　顾欣颖

三、QCOPY

如今，软件日益庞大，几十兆已不算什么。一套软件，十几张、几十张软盘，在驱动器中似乌龟赛蜗牛地读着，您有这份耐心吗？软盘真的这样慢吗？让我们先看看软盘的结构。

5.25 英寸软盘转速为每秒 6 转（360rpm），3.5 英寸软盘转速为每秒 5 转（300rpm）。以最佳状态而言，5.25 英寸 80 磁盘的双面软盘，循序读出或写入一遍，应该用（80×2）/6≈26.7 秒，包括插盘只需半分钟。但经常拷盘的话，可能发现读出或写入一遍约需 40 秒（FORMAT 除外），这是为何？原来软盘读写时，都是秩

浅谈游戏修改

云南　彭磊

也许，在别的一些报刊杂志上，朋友们已看到过关于游戏修改的争论。这里，我并不想评说哪一种对，哪一种错，只想谈谈自己的一些初浅认识。

目前，游戏厂商为了提高游戏的耐玩度而提高难度，加大游戏的复杂程度。而有的游戏本身就非常“耐玩”，例如《魔兽争霸》、《超级大战略》一类，光各个兵种的部署就够累人的了，还有《三国志》系列的开发土地等等。当然，也有如《十八空降旅》一类简单又相当耐玩的游戏。其中有的游戏甚至没有存取功能，那哪能够让几天换一个游戏的发烧友高兴得起来呢？尤其如《狮王》，仅第二关就能让人“跳”一天了。使用秘技跳关、加血，无不能助我玩得更高兴些。

不过，玩《大航海时代Ⅱ》和《三国志Ⅳ》却让我过足了瘾。玩得高兴，改得也高兴。我认为，修改游戏可以绕开一些厂商认为耐玩而又确实无聊的东西。此外，现在同类游戏很多，玩某些游戏仅为了浏览一下，看看各自的特点而已。多数认为不应修改游戏的人只是认为修改游戏太难罢了，而一旦学会怎样修改，他们也会迷上的，因为修改游戏的乐趣要大于攻破游戏吧！修改游戏的确能增长你的知识，提高你的兴趣。现在，就简单地谈一下修改游戏的几种常用方法。

工具法

这是最简单、最省事的一种方法。利用 GAME BUSTER 4.0、CM386、GW、FPE、GAMETOOL 等等，通过跟踪内存变量的数据，你可以简单而又准确地修改游戏，有时不仅能对内存中的程序进行修改，还能修改主程序文件，从而一劳永逸。甚至能用此法解除游戏的密码保护。

搜寻法

记下游戏中的各项数据，存盘并退出游戏后，用 PC-TOOLS、HEDIT 等工具软件在存盘文件中搜寻后修改数据，即可助你渡过难关。它只能一次次地修改数据，这当然不是投机取巧的方法，你得分析数据的顺序。有些数据不连续，要靠你自己判断了。

也可以在存盘后退出游戏，将存盘文件改名，再回到游戏，让数字改变后再存盘，退出游戏，用文件比较的方法查出数据位置从而修改，通过分析，同时还可以修改临近位置的其它数据。

有两点要注意：要以十六进制查找，而且十六进制数的两个或多个位元要颠倒其顺序后再查找，例如 50 C3 要换为 C3 50，08 0F 换为 0F 08。另外，修改时切忌贪心。直接爆机固然快捷，但也可能改成负值或死机。查找的数据要有重点，查找一些特殊值能省不少事。也有些原始数据是存放在别的非存盘文件中的，通过 DIR/OD，你可以确定存盘文件。显然，这不适用于没有存盘功能的游戏。极个别游戏的存盘文件有自校验功能，防止修改。

分析法

假如你懂一点汇编，了解一点内存方面的知识，可以用 CM386、DEBUG 等内存分析、调试工具。再假如，你是这方面的高手，何妨不试试对游戏进行真正的修改呢？那不仅仅是修

序读写的，而磁头移动到下一磁道时，因速度太慢，会错过第一个扇区，于是磁盘就空转了一周。80 道的软盘，会错过 80 次扇区，多花了 80/6≈13.3 秒，26.7 秒加上 13.3 秒，正是那难熬的 40 秒，实际效率仅为 66%。本身软盘就慢，这样一来，出现了空转，慢上又加慢。

针对这种现状，出现了一种软件——QUICK FLOPPY UTILITY。它采用螺旋形扇区排列，加上一种特殊的缓冲，使磁盘不再空转，大大提高磁头使用率，性能上扬 50%。

（一）文件说明

QUICK FLOPPY UTILITY 包括如下文件：

QCONVERT. EXE：把已存数据的软盘优化，变成 QF 形式。

QFORMAT. EXE：将软盘 FORMAT 成 QF 形式，适用于空盘或新盘（对 SFC 软盘也行）。

QCOPY. EXE：QF 格式软盘必须用此程序拷贝，否则内容不变但变成“蜗牛”格式。

QBENCH. EXE：软盘速度测试。

SMARTFLP. EXE：快读 TSR 程序。它常驻内存后让 DOS 跳读软盘，如此一来，即使普通软盘也能提升速度 40%（写入无效），再加上内建的 CACHE，可使软盘速度提升 50%，若是 QF 格式软盘，速度可提升 60%。它只占内存 20K，并可 LOADHIGH。如使用 EMS 后只占 3K 基本内存。SMARTFLP 以 386DX-33 速度为标准设计，若速度太慢则加/S 参数。

（二）注意事项

QF 格式盘拷贝必须用 QCOPY，不然会只将 QF 的标识拷入，而未形成 QF 格式，读写反而更慢。

若软盘被 800Ⅱ、HD-COPY 等程序扩充容量则无效，但可正常读写。

（三）测试结果（单位：秒）

QF 格式盘和 DOS 格式盘是否使用 SMARTFLP. EXE 的测试结果如下：

SMARTFLP	1.2M QF	1.2M DOS	1.44M QF	1.44M DOS
开	26	29	31	34
关	26	40	32	48

北京　刘若虎



改一两个数据或解解密码了。显然，这可不是一般人能做到的。

这些是常用而又最基本的方法，并不难掌握。望大家在使用中能从第一种方法提高到第三种方法，真正学到知识，受益于游戏。别的就在修改中体会吧！

游戏修改软件评价与经验

北京　王海程

《大众软件》1995 年第 1 期已介绍了几种修改软件，但哪种适合你呢？

GB4 是一个很老的软件，不过你要是不懂汇编语言又想把游戏改成无敌就只能用它了，注意用 PCTOOLS 把游戏永久改无敌时不要按 GB4 自动修改的方法改，而要把跟踪后显示红色字的数全改为 90，否则可能死机。

GAMETOOL 是给懂汇编的朋友用的，它的功能强大，用它解密、调试程序都十分方便，你要不懂汇编请不要乱用；只是它不能"正"汇编（相对反汇编），用外部调试器(DEBUG)又不方便，因此你应记住 JMP 指令代码是 0EBh，JZ 是 74h，JNZ 是 75h，NOP 是 90h。另外它不支持对 XMS 内存读/写，对一些特殊显示模式和声霸卡不兼容。

FPE 的抓图功能和对 XMS 也可自动锁定功能是其优点，可是它兼容性较差，对一些标准显示模式都不支持，还会莫名其妙地自动改变游戏速度，在用键盘呼不出来的游戏中用鼠标呼出后常常死机，而且它并不完全支持 DOS/V。

GW 是加拿大一个公司编的商业软件，比台湾个人编的 PD 软件好多了：它的兼容极强，在制作时通过各种软硬件中测试，支持声霸卡和各种显示模式，不影响游戏的运行速度(除非你用它的调速功能)；几乎没有游戏用键盘呼不出来它；虽说不能锁定 XMS 内存，但这也是为保证兼容性；它存档时能把 XMS 中的内容也存进盘中，只有少数保护模式的游戏存不了。在 32 位保护模式的游戏中不能直接编辑内存，也不能使用不带＊号的 20 位地址，否则会死机。它的菜单式操作界面很漂亮，又有教学程序，非常好学。测地址的算法也比其它软件好，假如游戏中的值是 1，2，3，而你在 Intermediate 方式里输入 6，5，4，仍能测出正确地址，但其它软件的低级分析就测不出来。当你输错值可用 Ctrl＋P 修改，这也是它的优点。有些游戏用 GB4 等锁定后血还是减少，GW 就能锁住。

综上所述，你要是个不懂汇编的玩家，最好还是用 GW。另外，我用过的所有这类软件中没有一个真正支持 DOS/V，你可以用下面这个方法解决：把 CONFIG 中有 $DISP.SYS 的那一行开头加上 REM，然后用 DOS/V 启动，你会发现屏幕并没进入日文状态，这时调入 GW，接着输入 DEVLOAD C:\DOSV\$DISP.SYS（假设 DOS/V 在 C:\DOSV 中），这时进入了日文状态，这样你就可以随便调用 GW 了。(DEVLOAD 在本期所附软盘中。)

例如，《三国志Ⅳ》（增强版不在本文讨论范围内）。

有位仁兄说用 GB4 改 SAN4 鼠标会"死掉"，你应当先驻留 GB4 再调鼠标驱动程序，或改用 GW。有的机器在 SAN4 中用 GW 会使屏幕上面变色，用 GW /trident＝on 就可解决这个问题。用 GW 一个城一个城的改钱很麻烦，你可以在分配"内政"资金时测剩余资金的地址，经过反复试验后你会得到这样一个地址：用 GW 锁定功能把这个地址加 1 的地址锁为 255 后，不论到哪个城，一修改任何一项内政资金此城的钱就会变成 6 万多。这样你就可以用鼠标轻松的把每个城加满钱而不用再调 GW。注意此法只能用于 GW，其它软件锁定不住(本期所附盘中 SAN4.TBL 就是用 GW 存的档，把它拷入 GW 所在目录，在 GW 的 Table... 功能中按 Ctrl－L 读 SAN4，money 就是这个地址)。

细论游戏数据的修改

北京　赵效民

随着计算机的迅速普及，电子游戏也得到了飞速发展。似乎如今的游戏都是为修改设计的，情节往往很吸引人，但玩起来却很费劲，不是钱不够花，就是各种能力有限，而这些都要靠在玩的过程中逐渐积累、增长，就象婴儿逐渐长大成人一样。但这个过程，在大多数游戏中只是浪费时间，而对游戏本身的进展却没有什么帮助。显然，最好的方法就是改变"婴儿"的"生理结构"，使他在"出生"时就已是成人。这就是我今天所要讲的游戏数据的修改。

本文只探讨修改游戏一些基本数据，如生命值、体力等等的方法，而修改所拥有的物品或改变游戏机能，比如变为不死版等等，不是今天所论述的重点。修改游戏的数据主要有两种方法：内存数据修改和存盘数据修改。内存数据修改是通过专门的内存驻留程序来完成的，比较典型的驻留式内存数据修改软件是 GB4(GAMEBUSTER 4.0)和 GT3(GAMETOOL 3.X)，前者目前较为流行。有关 GB4 的介绍已经很多了，但是大多数人用起来比较死板，掌握一些小窍门则更有利于游戏数据的修改。不过先别着急，建议您先看看下面有关十六进制的专门论述。

任何软件编译好后，都是以若干十六进制数码组成的。十六进制用 0 到 9 表示十进制的 0 到 9，用 A 到 F 表示十进制的 10 到 15。我们修改数据必须先将十进制数码转换成十六进制数码，十六进制数跟十进制数一样，有多少位都可以，但是程序中的十六进制整形变量一般为两个双位数码(即由两个字节组成)，左边的是低位，右边的是高位。和十进制满 10 进 1 一样，低位满 16 向高位进 1。

众所周知，在 GB4 中通过输入三次数据(采用高阶分析)，一般就会给出一个或若干个内存地址，加以修改后，如果

地址正确，则会有效。由于游戏的一些相关数据较为集中，比如存放金钱、体力、法术等数据的地址不会相距很远。通过GB4的"Modify Memory"(修改内存)选项，可以查找所选地址附近的地址，改改试试，十有八九可以如愿，这可以帮助我们加快数据的修改速度而不用老作分析，此外对等级之类变化周期长的数据的修改也将变得十分快捷。以《妖魔道》为例，先分析李大侠的"负担"值(买一样物品此值就会变化)，内存地址是2000:A4F4，再在附近寻找，就不难发现攻击力的地址2000:A4F7，接下来就是防御力的地址2000:A4F9，以此类推，生命、等级以及法力的地址就都可以找到了。另外，在输入数据出现"*"后，可以用*+n(n为数字)来查看所选地址的前n个地址或用*-n(n为数字)查看后n个地址，有时修改其后一个地址的数值可使想要增加的数值成倍增长。仍以《妖魔道》为例，将2000:A4F4地址的内容改为FF，这时"负担"的数值将会变成255，那么2000:A4F4的下一个地址是多少？对，是2000:A4F5，再将它的数值改变为FF，若它和前一个地址表示的是同一个数据，那么刚才的数值又会改变，FFFF算算会是多少？65535！再察看"负担"的数值，真的变成了65535。现在大部分游戏的数据都由两个双位码组成(上例中的攻击力、法力、生命等数值也是如此)，有的数据甚至由三个或更多的双位码组成。若一个数据的三个双位码全改变成FF，那就变成16,777,215了！若是有四个双位码呢……。

在GB4中采用低价分析法，一般有两个方面的原因：没有确切的数值可供分析，或者所要分析的数值大于255。对于前一种原因，只有老老实实的根据相关的"模糊数据"尽量按相同的比例输入假想值。但对于第二种原因，由于我们已经掌握了十进制和十六进制之间的换算方法，完全可以采用高阶分析法来处理大于255的数值。

通过驻留式内存数据修改软件，我们可以一边玩游戏一边修改游戏的数据，快捷而又方便。此外这些软件还带有其它许多有用的功能，比如改变游戏的功能键、避免死机、改变游戏的速度等等，为玩家提供了不少便利。但并不是每个游戏都允许它们"我行我素"，有些游戏要么死机、要么鼠标没了或不听使唤、要么就根本不能运行，这时只有依靠另一种数据修改方法，那就是对存盘数据的修改。

现在不带存盘功能的游戏很少见，退出游戏后修改存盘数据，可以不受游戏本身的限制，因此，修改存盘数据是最稳妥的办法。一般的步骤是先运行游戏，记下主人公要修改的数据，然后存盘退出。在游戏的目录中寻找存盘文件，有些游戏的存盘文件很"隐蔽"，凭文件名也很难判断，例如《美少女梦工场Ⅱ》的存盘文件为F1??.GNX，你能看出这是存盘文件吗？不过如果你的操作系统是MS-DOS 6.X的话，键入DIR/OD(以时间为顺序列目录)回车，在所列的最后几个文件中，不难找到存盘文件(存盘文件的时间往往是最新的)。现在就该开始修改存盘文件的数据了。首先将你所记录的数据转换成相应的十六进制双位码数组，然后进入某个文件编辑器(比如PCTOOLS)，修改有关的数值。但是有些游戏的存盘数据是由多个文件组成的(如《轩辕剑Ⅱ》)，不过经验告诉我们，一般在字节数最少的文件中有我们需要的数据。但这也不是绝对的，大家掌握了下文所述的方法后，可以每个文件都试试，定会找到正确的文件。以下以《智圣鲜师》为例，详细说一说具体怎样去做。首先记下资金的数据：1,000,000，存盘退出(存在第一栏)。将1,000,000转换成十六进制数组：40 42 0F。接着用DIR/OD命令可以查到存盘文件为SDATA1(《智圣鲜师》的存盘数据也是由多个文件组成)，然后再进入PCTOOLS，选择查找(FIND)项，选取HEX(十六进制)寻找方式，键入40 42 0F，开始寻找，结果在SECT0002的DISP0215到DISP0217找到了相同的数值，然后进行编辑(EDIT)，将此三个代码均改为FF，存盘(SAVE)后退出。重新运行游戏，调出存盘数据，发现资金已经变成了16,777,215，存盘数据修改成功。另外，我们知道许多项目的内存数据是由若干个双位码组成的，其实存盘数据也是一样，改变所选地址后面的数值大多是有效果的(但若要是没有变化最好改变回原来的数值，否则有时游戏会变得不正常)。同理，以这种方法，去分析《美少女梦工厂Ⅱ》的存盘文件F1??.GNX，完全可以分析出所需要的存盘地址，比如金钱的数据是在SECT0000的DISP0176到DISP0179，其他项目的数据也都可以分析出来，在这里就不一一列出了，读者现在完全可以自已分析。

不过有些游戏的存盘数据记录方法不太"正常"，比如《WA3》的资金为300,000,000元，算了半天，但没找到，最后按3000换算后(B8 0B)在WA3001.DAT中找到了正确的地址(SECT0024的DISP0226到DISP0227)，遇到这种情况就需要玩家多动动脑筋。还有一些游戏在存盘时将数据通过某种特殊算法换算，使其变得"不正常"了，它不符合上面所讲的正常换算规律，这时可以采用对比的方法。比如一个游戏有两个主人公，一般来说，这两个主人公的各自数据区不会相距很远(两个数据区之间通常是一大堆00或其他一些相同的代码)。如果这两个人的生命值一样，就在这两个数据区中寻找相同的双位码数组，大多能找到所需的存盘地址。如果只有一个主人公，那也有办法。在许多RPG游戏中，有些项目的数据有两个，例如某个项目的数值通常表示为??? /???。在这种形式的数据中，斜线前面的数值是此项现在的数值，后面的则是此项的最高值，也称界限值，《妖魔道》正是如此。但如果不是这种形式的数据，那就希望很渺茫了。在游戏刚开始时，这两个数值应该是一样的，而且这两个数据的存盘地址也是紧挨着的。在存盘文件中找找紧挨着的相同两个数码组，如AB 19 AB 19之类。一般来讲，数据虽被改变，但也是成比例的，不管怎么变这两个双位数码组总是一样的。不过，两个紧挨着的数码组相同的情况在文件中却很常见，但经验告诉我们，象生命、体力、金钱这些数据大都存放在SECT0000到SECT0002中，这样也就不难找出正确的地址了。有一点要提醒大家，改这种数据别一骨脑的都改为FF，因为游戏程序还要将数据反运算还原，数值太大了说不准会超出游戏内定的数值范围，而造成死机或比没改变之前的数值还要少。其实，以这种形式表示的数据也存在于大多数"正常"的存盘文件中，一般是两个数值都修改且相同，至少前面的数值应小于后面的数值。还

有，在一些游戏中，某个项目的数据还会影响其它项目的数据，比如在大多数的RPG中都有等级和经验这两个项目，等级将会影响生命、体力、攻击力等项目的数值，且存在某种比例关系。而经验达到某一数值，就会使等级上升，然后又按某种比例去改变生命、体力等与之有关的数据。有些玩家只改那些表面作用较大的数据，但当和敌人战斗几次，经验达标、等级上升后，这些数据肯定会被改变（多数情况是比修改之前的数值少了许多）。因此，这些项目的数据也要根据自己的需要而改变。另外，有些数据在存盘文件中可能会找出不止一个的数值相同的地址，许多人的作法是先修改第一个地址的内容，返回游戏，若发现没有变化，便改变回原值，接着再改变第二个地址的内容，以此类推。这种"地毯"式修改方法虽说是"天网恢恢，疏而不漏"，但实在是麻烦。其实，我们并不要急于修改，还记得在讲述GB4时说过的话吗？游戏的相关数据大多在一起，不会相距太远，在第一个数据相同的地址附近找找有没有你手上其他准备修改的数据值，若没有再换到第二个与其数值相同的地址，一般总能找到"数据集中区"，那里的地址才是正确的地址。

然而，修改存盘文件也会象修改内存数据一样有"碰鼻子"的时候。当今已有较多的游戏采取了反编辑技术，当然并不是不能编辑存盘文件，而是游戏采用某些技术，将有用的数据打乱"隐藏"起来或把数据锁住，我们不能用正规的方法去寻找，或者找到了也不能改，否则游戏将拒绝读取这个存盘文件，比如《求婚365日》就是这样，明明知道数据所在，却不能改变。再比如《天使帝国Ⅱ》，我的许多朋友折腾了一个多星期，仍没找到他们盼望已久的存盘地址。笔者曾从有关书刊上了解到一种暂且称之为"等比例暗码"的技术，就是将关键的数据通过某个复杂的公式运算后产生一组新的数据（原数据不变），也就是等比例暗码，如果改变了这个关键数据，在游戏读取资料时，将等比例暗码反运算还原，结果与关键数据不符，则说明关键数据已被改变，游戏将拒绝读取这个存盘文件。不知道《求婚365日》是否就是采用了这种或与之相似的技术。

此外，修改存盘数据不光只为了使某种能力提高，也包括改变某种机能或增加一些有用的物品，比如改成无敌或不死版（不过这大多是修改EXE、COM等文件，已超出了本文的范围），或者得到某种不易得到的宝物、兵器等。但是他们的针对性太强，难以统一讲述。他们都有自己的代码，所以没有什么规律可循，但通过仔细观察，是有机会找到他们的：得到了新的物品，就存盘退出，仔细观察你已找到的数据区以及它的附近有什么变化，这些物品的代码应该出现在数据区里或在距之不远的地方。

最后我想再强调一点，我们要修改的是一些游戏的基本数据，它们对游戏的进展一般最多只起到间接的作用（尤其是RPG），而真正起作用的是靠玩家亲自的操纵，比如寻找某个宝物、通过某个机关等等，哪个玩家更聪明、更老练将在这里体现。本文主要讲述一些有关修改游戏数据的基本技巧，它们是修改游戏数据的基本功，应该能熟练、灵活地运用。此外，还有一些技巧因为针对性较强，留给大家自己去摸索。

GB4之锦囊妙计

上海 忻一鸣

GB4作为一个功能极其强大的游戏工具，易学易用，已得到广大电脑爱好者（特别是游戏爱好者）的一致首肯，除了可以充当死机克星、保存现场、为游戏软件添加鼠标等基本功能之外，还有很多的用处，本文是笔者在应用GB4时所摸索出的几条小技巧。

简化地址分析

GB4在分析游戏地址时，至少要输入分析值三次。实际上在作准确分析（或称高级分析——H ANALYSIS）时，只要输入一至二个值即可找到，这时后一次或后两次不需等数值发生变化就可再次分析。

修改物品表

很多游戏中，主角都有一张长长的物品表。GB4可以把物品改出来，当然还得看游戏程序设计中的物品存储方式是不是链表形式和你的身手。

例如：《武状元——黄飞鸿》有两个表，一个是武功表，另一个是物品表。这两个表的修改方法是一样的，如果修改武功表的话，先拿佛山无影脚分析。佛山无影脚后面跟着数值40，表示可使用40次佛山无影脚，用第一个技巧，找出次数40的地址，把该地址减去2，就是武功代号的地址，其内容应该是04（即佛山无影脚的代号是04），若用不同的值填入新地址，就会有不同的功夫出现，是不是很简单？有耐心的话，从00填到FF（实际上用不了那么长，没有那么多的物品，大约到55就可整理出全部代号），整理一下就能得代码表。有了代码表，你还可以试试修改存储文件，道理是一样的。

这张表在内存里的格式是按功夫类别代号（2字节）、可用次数（2字节）、分隔符00 00（2字节）重复构成的，那么地址加6、加12……，可分别修改下一表项。注意：如果物品表没有实时发生变化，只须退出物品功能再重新进入，让游戏程序重读数据即可。还有，通常0代表没有物品。

还是修改物品表

也许你会问，那么那些没有量值的游戏怎么办呢？没有问题。

拿《失落的维京战士》开刀。任选一人先拣一个随便什么物品，调出GB4进行分析，选模糊分析，输入1，然后把东西给别人，再次调出GB4，输入0，重复这个过程直到找出一个地址。由于每样物品只能使用一次，所以只有物品代码地址，而没有使用次数地址，由GB4得到的地址就是物品代码地址，修改地址内容，就能得到不同的物品。如果该地址被GB4锁

定，则会有使不完的物品。游戏共有3人，每个人限带4样物品，每样物品按短整型变量(2字节)存放，故此链表共24字节。如此便轻易得到了所有的开门钥匙和食物。修改其它类似的游戏，只要使主角的物品不断发生变化即可。

很多游戏都可以按方法2和方法3修改，要考虑的问题是：存不存在链表、链表代码的位数(如功夫的代码是1字节还是2字节)、是否有间隔符，最重要的是随时查看修改的结果。

使用任务切换

GB4本身没有任务切换功能，不过我们可以利用GB4的游戏进度存储、载人功能可以实现一些简单的任务切换。即当要实现任务切换时，先用GB4保存现场，然后用GB4退回DOS，执行其它程序任务，只要你需要，可以保存无数个进度，需要时用GB4取回。不过值得注意的是：有些程序会用到640K以上的内存，这时要先执行该程序，恢复其数据区，然后才能用GB4取回进度。(编者注：此法并非对所有游戏有效。)

老板屏幕的实现

在某些特殊场合下，需要暂时关闭屏幕，GB4没有提供老板屏幕功能，容易使玩家身陷囹圄。若使用其它攻关工具作老板屏幕，则容易为行家识破，而这些攻关工具提供的老板屏幕，都是单一不能活动的屏幕，由于缺乏可操作性，时间一长不免大露马脚。下面介绍的一个方法，配合PCTOOLS，可使玩家暂保性命。

1. 先驻留PCTOOLS。

在DOS提示符C:)下键人：PCTOOLS /R/F9。

参数R表示使PCTOOLS驻留内存，参数F9表示使用"CTRL+F9"作为PCTOOLS的激活热键，你可以用其它功能键来代替F9，范围是F1到F10。省略该参数则激活热键为"CTRL+ESC"。

2. 驻留GB4。

3. 使用时，先激活GB4，再激活PCTOOLS，即可进行各种DOS操作，好象什么事都没发生过，使操作者不至于无事可做而令人怀疑。退出时顺序退出PCTOOLS和GB4，就能回到游戏画面，继续游戏。(编者注：用任一能不露马脚的TSR即可。)

修改游戏的小窍门

北京 Jimmy

最喜欢看的就是电玩杂志上的PC游戏攻关秘技了，只要把原来的程式偷偷那么一改，嘿嘿！就可以背着孔子称一回圣人喽！

不过收集了不少，还是有好多没有秘技的游戏。琢磨来琢磨去，想出来个笨法子：比一比吧！

一、具体方法

对于那些可以存储进度的游戏，如果存储文件的字节数始终不变，就有可能利用PCTOOLS的COMPARE功能来比较一下不同进度有什么差异，从而找到存储某值的位置，具体方法如下：

1. 寻找存储进度的文件

进入游戏后多存几个档，回到DOS下用DIR命令看看那几个最新的文件，就是存储进度的文件。游戏一般常以*.SAV、SAVE××之类为文件名。

2. 设法存两个进度不同的游戏进度

进人游戏，将现在进度存于第一档内，再设法使某一值(以下就以HP值为例)改变一小点儿，而保持其他值不变，立刻将其存在第二档内。但如果只有一个存储文件就比较麻烦了，你必须在存完第一次后退出游戏，将存储文件拷成另一个名字，再回到游戏中，调出进度，使HP变化，再存第二次。

3. 对比

退出游戏后进人PCTOOLS，选择第二次存档的文件，按"O"键使用对比功能(COMPARE)，对比的对象为第一次存档的文件。因为二次存档只有HP不同，故不同的地方就应是记录HP之所在了(但也不一定，所以要多看几个)，用编辑功能看一下，记录下位置。

4. 试验

将找到的不同之处加上一小点，回到游戏中看看有什么变化，如果HP也变了，那就找对了！多试几次，找到最大值。哇，不怕死了！多来它几趟，把MP、FP、PP都找出来，无敌了！

二、说明

1. 一般只有用数字表示的值才容易被查到，象生命值、钱等，其他一些以图形、文字表示的量查起来很不方便。你不知道那些字符的具体含义，就无法知道如何修改(例如RPG中的各种道具等)。

2. 在存储文件中，通常以十六进制来表示数值，而且在文件中低位在前，高位在后。如文件中的"E7 03"就表示十六进制的03 E7(即十进制的999)。所以如果嫌改变某值变化不大，那就改改它后面(而不是前面)那个字节的数。

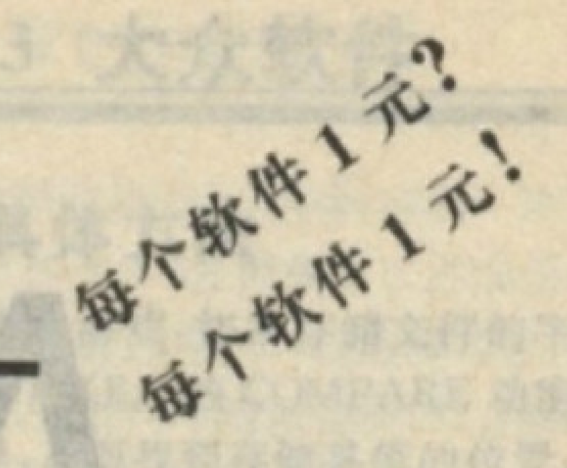
3. 这可不是万灵金丹，而且颇费些工夫。如果你试出了什么，别忘了寄给《大众软件》让大伙同乐，但若你试不出来，可也别骂我！

GB4电视墙功能的实现

上海 徐骅

游戏中用了电视墙之后使游戏增色不少，但许多游戏在进人游戏后再启动GB4的电视墙功能会出现屏幕混乱，使玩家们大失所望。笔者发现一方法可解决诸如此类的问题。先不要运行游戏，在DOS提示符下激活GB4，选择电视墙功能的MODE1(或MODE2、3、4)，然后再按ESC键两下，退出GB4(注意不能用QUIT TO DOS退出GB4)。然后再进人游戏，你会发现电视墙已实现了。





超级家教软件精华荟萃之一



该光盘优选了北京市得力软件研究所近期推出的最畅销的多媒体软件及近百个优秀家教软件。主要内容包括:

1. 电脑入门:DOS 入门;打字练习;BASIC 语言学习等;
2. 幼儿教育:从动植物、数字到 ABC 的认识以及游戏等来启蒙 3-5 岁儿童的智力;
3. 小学数学;
4. 初高中英语系列练习、测验等;
5. 初高中语文单项训练习;
6. 物理、化学实验;
7. 各种智力游戏;
8. 多媒体:(需声霸卡)

(1)儿童英语学习篇(3 套)
(2)儿童英语生活篇(6 套)
(3)成人生活美语会话篇 = 英语 900 句 + 美语老师。
(4)小初高语音教室(可声霸卡、也可 PC 喇叭)。

以上软件均可在光盘上直接运行。

即将推出:亲子美语、小学数学、超级魔典光盘系列

金头脑:国内第一套"与现行教材同步的" CAI 软件。

语音教室:纯正英文语言专家朗读,同时支持声霸与 PC。

音乐大师:适用于各类学习音乐的爱好者。

彩绘大师:适用于各类学习绘画的爱好者。

电子词典:DOS + WINDOWS 双平台版,占用内存少,词汇量大。

断针免修:打印机出现断针现象,使用本软件可使打印机正常打印。

各种光盘、各种游戏。

最完善的 AutoCAD 中文环境:DL - CAD 汉字标注。

AutoCAD 机械设计工程师的福音:M - dBase 机械设计参数化图元库

多功能加密软件系列工具:Keymaker

高精度矢量汉字转换工具桥:HZ - DXF

电气工程师的最爱:TANGO/PROTEL & ORCAD 汉字标注

最新三维立体画制作工具:迷幻立体图

天博财务软件、KV200 杀毒软件

北 京 市 得 力 软 件 研 究 所

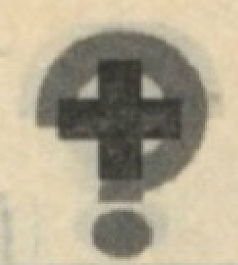
地址:北京市中关村海燕旅馆二层
电话:2545313 2541347
传真:2541347
邮编:100080
联系人:罗 云 李清庭

地址:北京市黄庄大泥湾 7 号(海淀剧院售票处向东)
电话:2573308 2578149
传真:2573308
邮编:100086
联系人:陶新宇、徐丽丽、吴亚庆、王光华

特邀经销商:联邦及各地专卖店(010)2564334 联想集团微机事业部 徐晓芳 (010)8421383

代理商:(排名不分先后)

北京:(010)2556651 马明芳	邯郸:(0310)3429777 黄建平	大庆:(0459)6378747 范乃庭
北京:(010)2501399 贾晓清	广州:(020)4204166 马先生	汕头:(0754)8535251 李绪大
北京:(010)5273076 马鸿波	长春:(0431)5668594 刘嘉彬	郑州:(0371)5963749 郭海欧
北京:(010) 2616252 陈树辉	青岛:(0532)3826868 王明涛	哈尔滨:(0451)3643645 于 泳
北京:(010)2643565 - 23 蔡榕	重庆:(0811)3874218 何宏伟	长沙:(0731)412148 徐 勇
北京:(010) 2546859 赛乐氏	连云港:(0518)5411148 张晓峰	沈阳:东科电子市场 马丽芳
烟台:(0535)6278744 戴维新	鹤岗:(0454)3221045 石长冬	上海:(021)2478621 陈建珍
广州:(020) 3397045 潘颜聪	佳木斯:(0454)222208 李占斌	上海:(021)4011375 凌 澄
武汉:(027)7874577 田达理	鞍山:(0412)2235459 胡章波	沈阳:(024)3909146 董 重
太原:(0351)432044 田利军	南昌:(0791)2235459 万腊生	沈阳:(024)3909650 李 平
大连:(0411)2723234 赵 毅	天津:(022) 6346202 徐 哲	长春:(0431)5943959 吴万钊
	贵州:(0851)6834318 陈 宏	



诊　断

问：本人购买了两盒 5 英寸空白盘，其上标为“1.6M”，而格式化后只有 1.2M，怎么才能全部利用其空间？　　四川　向前

答：盘上所标的容量是软盘的真实容量。DOS 将软盘格式化后要占用一部分容量来存放磁盘信息，还有扇区间的空隙也会占一部分容量，所以留给用户的使用空间就只有 1.2M 了。如果用 800II、HD-COPY 等增容软件，可以将软盘的容量变大。一般来说 1.2M 的软盘可格式化为 1.44M，1.44M 的软盘可格式化为 1.72M。

北京　敌伯威

问：共享软件应怎样注册？　　成都　向前

答：共享软件的注册方法视其生产者的要求而定，一般来说要查看其说明文档（如 README.DOC）或帮助信息。

共享不是免费，是需要支付一定费用的（以一定的价格购买）计算机软件。共享软件与其它商业软件的真正区别在于发布的方法和重要的“用后才买”特征。通常你可以先拷贝一个作试用版本，如果你喜欢并想长期使用，那么必须要注册。

共享软件通常有一定的试用期。有的规定了试用期，有的没有规定。规定的试用期有 15 天、1 个月、3 个月等等，通常不超过半年。

共享软件注册后，有权继续长期使用。通常作者会寄给用户最新的版本、使用说明书及登记证明。

注册费用通常可用邮寄、支票或现金，有的也可用指定种类的信用卡。当你注册后，若有新版本，有的会让你支付很少的钱即可得到最新版本，有的则不需加任何费用即可升级为新版本。如 AM，通过 New-Ware BBS 升级，不需任何费用，若要通过电话线或邮件升级则必须支付邮费或电话费。　　北京　徐泽

问：在 WINDOWS 3.1 中如何在开启 32 位磁盘读取模式时，又可使用 IDE 接口的光驱？（1995 年第 5 期求诊）　　北京　富楼那

答：若使用的是 EIDE 接口，只要把 IDE 光驱接到另一通道（EIDE 接口有两个通道）上去就行了，即另一个插口上。（有些主板不行，必须是使用两中断的才行，即硬盘用 IRQ14，光驱用 IRQ15。）如果用双硬盘的话，则把双硬盘都连到通道 1 上。否则使用与光驱相连的硬盘时，也会出现死锁现象。把光驱连到声霸卡上亦可解决上述问题。

广州　Little Night

问：我的机器是 386DX-40、4M RAM、512K 显示内存。在玩《超级卡曼契》时屏幕上出现白色竖条光栅，是什么原因？　　湖南　文丹

答：由于您未能说明显示卡的型号，所以不好判断。可能是显示卡不符合标准 VESA 模式所致。如果有 UNIVBE 或 UNIVESA，那么先运行它们再执行游戏，可能会有所改善。　　北京　春日恭介

问：我是一名 DOOM 迷，读了贵刊《通向信息之路》一文中关于 DOOM 连线双打的内容后不禁手痒不已。请问具体过程应该怎么做？我现有两台 PC 机，均为 80386-DX，数据线未买。

武汉　黄有均

答：简单的方法是买一根串口通讯线，将两台微机的串口连接起来。然后分别运行两台微机中的 SETUP，选择下方的连线方式即可。

北京　李鹏

问：我在 DOS/V 中使用 FPE 会死机，有什么解决办法？　　浙江　张京

答：如果使用的是 IBM 的 PC-DOS/V，在 CONFIG.SYS 中的 DEVICE=C:\DOSV\$DISP.SYS 前加入一句 DEVICE=C:\FPE\FPEDVE.SYS。如果使用的是 MS-DOS/V 则在 DEVICE=C:\DOSV\JDISP.SYS 前加入。这样 FPE 就支持 DOS/V 了。　　北京　徐新



问：我新买了一台电脑，硬盘1.2G，内有300M的软件，能不能在不破坏文件的情况下进行重新分区？ 大连 王鹏

答：不能，不论是用DOS、WINDOWS 95、OS/2、UNIX还是XENIX，都必须删除旧分区再重新分区。 北京 不动尊

问：我玩游戏常出现两行文字"Not Ready Driver C Abort，Retry，Fail?"接着便死机，硬盘是否坏了？ 广东 梁崇坚

答：硬盘坏的可能性很小，可能有多种情况：BIOS中的硬盘参数设置有误（重新配置硬盘参数）；分区表、FAT表等病毒；硬盘有缺陷（用NDD或DISKFIX修复一下试试）。 北京 妹之山残

问：QEMM.SYS似乎不支持COMPAQ系列的微机，EMM386对基本内存的管理又不好（基本内存常不够用），有什么别的内存管理软件可以代替？ 辽宁 戴寅生

答：QEMM的兼容性是不太好，不过可换用最新的7.51版再试试。另外有一个软件叫386MAX，也可接替EMM386进行内存管理（COMPAQ机有很多，不知你是哪种，应该不会专与QEMM作对）。 北京 军荼利

问：ARJ这类压缩软件将文件压缩后，有多大压缩率？游戏的资料片是什么？怎么使用？ 广州 雷卓文

答：压缩软件的压缩率一般为50%，根据压缩数据的不同会有所变化。资料片有许多种，一般是增加游戏内容的，例如《新德军总部——命运之矛》的资料片增加了两个新任务。也有是增加语音效果的，如《银河私掠者》的语音篇。还有是修正旧版本错误的，例如《原罪——狩魔猎人》的PATCH。它们一般是通过程序预作的菜单安装的，但也有些只要拷入相应子目录即可。 北京 大威德

问：我的电脑的TURBO键失灵了，使得速度下降很多，请问如何修理？ 四川 杨永宁

答：TURBO键坏了换一个就是了，不会超过10元钱的。有的主板可用CTRL+ALT++将电脑设为高速。有的主板的BIOS中可以设定电脑启动时是高速还是低速，用它来调节也行。 北京 马头

问：玩电脑游戏还需要加装什么配件吗？ 辽宁 于鸣

答：玩电脑游戏一般不需加装特殊配件，因为游戏也是软件。 北京 李鹏

问：贵刊的文章（多为攻略）中常提到一个词——结界，是什么意思？ 北京 碧珊

答：结界本是佛教用语，指拥有法力的人用自己的力量所制造的特别空间，多用于保护自己。现在，这个用词已被广泛使用，比如，《幽·游·白书》中受魔界影响的人可以制造以自己意志为规则的空间，也称为结界；《苍之封印》中四个鬼族领袖所制造的结界，用于发现入侵的敌人。X中天龙与地龙制造的结界是现实世界的镜像，把其中任何东西毁坏对现实世界都不会有影响。 北京 李鹏

问：光荣公司的产品没有SETSOUND或SETUP之类的程序，如何使它们出声？《凯兰迪亚传奇》中我总在巨蛇岩穴前被玛尔寇冻成冰，怎样过关？ 上海 玩友

答：光荣公司的大部分游戏能够自行测出声卡，不需设定，只需启动游戏就能自行出声。在《凯兰迪亚传奇》巨蛇岩穴前，玛尔寇会扔出飞刀，这时用鼠标点一下飞刀即可过关。 北京 千湄

问：《决战大魔域》（RETURN TO ZORK）中，我已骗过醉酒鬼并发现了地道，然后该怎么过关？ 西安 袁军

答：要让后院中卡住的水车转起来，才可以离开OLD MILL。 北京 李鹏

问：《鹿鼎记之皇城争霸》中的打斗场面速度慢得惊人（打一场要30余分钟），如何解决？《模拟农场》中如何对成熟的作物进行收割？ 长春 蒲少卿

答：《鹿鼎记之皇城争霸》中所出现的问题是游戏的BUG所致，可能与某些主板配合得不好。《模拟农场》中要先建好粮仓，再购买或租借收割机才能收割。 北京 大川永心

问：《鹿鼎记之皇城争霸》中，韦小宝被海老公抓进宫



中，找到匕首和太监服后，应该再做什么？

北京 赛瓦

答：应该找到毒药下到桌上的酒中。 北京 李鹏

问：《倚天屠龙记》中张无忌和丑姑娘被关进大牢后，为什么和丑姑娘聊了许久也不见朱长龄进来？《鹿鼎记之皇城争霸》中，韦小宝在神龙岛上与岛主交谈后，岛上便空无一人了，如何才能离开神龙岛？ 北京 玩精

答：张无忌要走遍牢房的每一个地方，朱长龄才会到来。在神龙岛主殿最里面一间的右上角有一条秘道，从那儿去后花园便可离开神龙岛。

北京 天上鬼

问：在《失落的伊甸》中，我已找到了三棱镜，但为什么放不进石碑中？ 上海 忠实读者

答：必须先和笛娜(DINA)对话，直至她说出三棱镜可以解开藏在白色石碑中的秘密才行。

北京 依秀达尔

问：我玩《轩辕剑Ⅱ》，启动后屏幕上一片紫色，是什么原因？ 北京 菊丸

答：可能是主板的配合问题。《轩辕剑Ⅱ》有三个启动文件 PLAY、GAME 和 GAME2，就是为了兼容问题而设计的，再执行另两个启动文件试试。

北京 李鹏

问：我在玩《魔武王》时已到达了祈愿之塔，怎样打开塔顶的小黄门？ 北京 李路

答：在祈愿塔右下方约六格处走动可进入塔内。小黄门下方四格处有一密道，进入密道开启开关，再返回小黄门可以通过。 北京 魔法使者 D.S.

问：在玩《魔界之泉——灰石传奇》时，第四个剧情如何找到制造魔法武器的材料？如何用“化石水”化开巨石？（1995 年第 3、4 期求诊）

北京 李永振

答：在科孟港口古若宣会给你化石水让你去东南方的洞穴找转世之书，但是此时化石水却无法使用，必须派奥尼斯 巴雷去出发地附近的村镇“西姆哈”找一妇女谈话，她会解去咒语，此时化石水就可以使用了。

建议遇到村镇，最好派奥尼斯去找村镇里的人谈话，有时会有意外收获。

寻找制造魔法武器材料的方法如下：在消灭完原野上的敌人后，进入右上方的洞穴（派两名队员即可），将洞穴里的敌人也消灭完。到村镇中找右下方的小孩子谈话，他会告诉你小桥边有东西，不过别急着去桥边找，派一名队员绕着出发地附近的小湖转一圈，会发现药材；再派一名队员到上方小树林中寻找，在每个树前停一下，会在某两棵树间找到一把锈剑；将这些找到的材料拿给雇主，他还不满意，此时再派一名队员去桥边寻找，会在桥上找到海参，拿给雇主，就会令他满意。过此关要有耐心，不要漏过湖边、桥边、树林中的每一棵树。另外，寻找的顺序不唯一，上述仅是笔者的寻找顺序介绍。 四川 王永

问：在《魔眼杀机Ⅱ——隐月传奇》中，在楼上有间密室，有三颗宝石和一把铜钥匙，中间地面一放东西就说很软，进入后就无法再出来。还有隐月记号、第四把隐月钥匙、第四只号角在哪能找到？（1995 年第 6 期求诊） 辽宁 祁晓英

答：进入密室后，你把三颗宝石放在同一个槽内，就会出现一条通道，通道尽头有一扇门，内有许多宝物。宝物中有一块传送水晶，把它放在中间地面很软处，就出现同你进来时一样的画面，你就可以出去了。你把三块宝石放在不同的槽里，所得到的宝物也就不同，其中有一扇门进去后就出来。

你用一把蜘蛛钥匙打开一扇门，门内地上有九个圆石头，以三乘三方式排列。你用物体把前三个里的左、右两石头压上，中间三个压中间一个，后三个也压左右两个，这时对面的门就开了，进入以后一直走，正前方是一堵幻像墙。进入第二间石室，往前走过一堵墙，往右拐一直走，就又能穿过一堵幻象墙。进入第三间石室，就可以拿到隐月钥匙和一些宝物，在其中一堵墙的墙角处，有一个按钮开关，墙后有一些宝物。至于第四个号角，出了隐月钥匙开的门以后，往楼上走，在楼梯右侧可以找到。隐月记号，用四个号角吹开正殿用魔法封住的那墙以后，还要打很远才可以得到。 黑龙江 邱岭泉

问：按贵刊 1995 年第 3 期《鬼屋魔影Ⅱ》的攻略，打至暗室时(P51)怎么也打不开门，为什么？

北京 绯村剑心

答：要站在标记处按快门，才能把鬼消灭。接下来用怀表打开大厅的门时，要站在刚升起的石柱上使用才行。　北京　王明

问：《轩辕剑》中师傅让我去调查县太爷的反常之处，我和县城中每人都对了话，仍不能使情节有所发展，该怎么办？　天津　彭红力

答：城中有个小孩说他没偷绳子，和他连续对话两次，可得到绳子。在井边用绳子就会下到井里。穿过一道暗门（表面上是墙），会发现真的县太爷，其余就不用我说了。　北京　李鹏

问：《炎龙骑士团Ⅱ》第七章中，为什么我打了100多回合还不见凯丽出现？　北京　兰斯洛特

答：这章要尽快向前冲，尽量消灭敌人，但不要太早过关，正常情况下十五回合前凯丽就会出现。如果不幸并未出来，请您重新再打一次吧（只是重打第七章，不用从头打）。　北京　亚瑟

问：《飞鹰骑士》中怎样找到"蛇皮尖刀"？（1996年第1期求诊）　广东　梁崇坚

答：当到达要拿取"蛇皮尖刀"的那一章时，村里人会告诉你"蛇皮尖刀"被封在神塔内。这时主角只要装备一本圣经，再到塔前便能解开封印，从塔内得到蛇皮尖刀。　北京　徐新

问：我玩《仙剑奇侠传》时已在桃花林中得到了寿葫芦，要怎样才能去大理城？　北京　叶楠

答：去大理城的路不在桃花林中，而在圣姑家外独木桥的叉路口，仔细一点一定能找到。　北京　李鹏

问：创刊号中的《恶魔禁地》攻略说，要在公墓找贝东尼草，为什么没有？　广东　梁崇坚

答：在《恶魔禁地》中如果要找贝东尼草，先向史学家的母亲提出"贝东尼草"。　北京　妹之山残

问：本人家用机为386DX-40、4M内存、210M硬盘，配有MOUSE。不知能否玩《坦克大决战》、《倚天屠龙记》？　广西　蒙君

答：以你的机型可玩90%以上的PC GAME，只要配置得当，上述两个游戏都能玩。　北京　李鹏

问：我在玩《邪神大地》时取得了"飞龙号角"，应怎样使用？　广西　施伟

答：只要走出洞窟就可以使用。　北京　李鹏

问：《轩辕剑Ⅰ》中从广寒宫中出来后，只要遇上敌人就死机，我除去了磁盘缓冲程序也不行，为什么？　广东　一发烧友

答：您的《轩辕剑Ⅰ》是早期版本，DOMO后来又推出了一个新BUG版，就不会出问题了。解决方法是不进广寒宫（希望您还有未进广寒宫的进度），和广寒宫门口的仙人对话后直接去建木。　北京　李永振

问：据本人猜测，所有的游戏在电脑中应该都有。其原因是：游戏机中的游戏一定为电脑所制，而不可能用游戏机的手柄来制作！而且游戏的测试也一定由电脑来完成的，是否如此？　湖南　马宇

答：游戏机中的游戏是在专用的电脑上开发和测试的。可以说所有的游戏都能在电脑上玩，不过是什么机型就不一定了。许多机型都是游戏机厂商专门设计的，根本不对普通用户出售。　北京　李鹏



求诊

一　《末日宝典》中南特大陆有尤迪贝亚主殿，但进入它时要用的人鱼面具在哪找到？还有星状鱼鳞和藏宝图又在何处？　北京　黄鱼

二　《94世界杯》(FIFA 94)中有一项GAME TYPE：有ACTION（动作）和SIMULATION（模拟）两个选择。它们对游戏有什么影响？　广州　路荣华

三　《米兰斯纪事之圣域传奇》中怎样找到进古墓的「镇魂项链」？　广东　黄永针

四　如何在同时接入一块SCSI-2硬盘和一块IDE硬盘时可以由SCSI-2硬盘启动？　北京　恒生



《大众软件》读者服务部软件目录

分类	软件名称	售价(元)
联想教学	联想"电脑小秘书"V2.X版(8片)	120
	作文大师——联想魔方(2片)	70
	电脑入门(含键盘小教师)(2片)	50
爱嘉教学	爱嘉CHT电脑家教大师(VGA显示)	
	儿童版	280
	初中版	280
	高中版(理科)	280
	高中版(文科)	280
松岗教学	快快乐乐学电脑/DOS	58/58
	快快乐乐中文输入	58
	快快乐乐学WPS/WINDOWS	58/58
	快快乐乐小画家	66
金卡教学	《太空博士号》系列	每套35元
	高考、中考冲刺系列	每科35元
双语教学	急救英语基础篇	550
	急救英语高级篇	770
	办公室商业英语(光盘版)	600
	儿童入门篇	220
	初级篇	220
	中级篇	220
	高级篇	220
	我的第一本多媒体双语画册(光盘版)	180
苏林英语	初中英语:普通版/多媒体版	120/220
	高中英语:普通版/多媒体版	120/220
	新概念英语:普通版/多媒体版	200/360
	许国璋英语:普通版/多媒体版	200/360
	新编许国璋:普通版/多媒体版	100/180
辞典工具	英汉通标准版	85
	超级便携工具箱冬季版(惠软)	268
	DOS操作命令中文帮助辞典	48
	中国历代诗文名句查询系统	85
	多功能多语言动态辞典(Roboword)	230
知识类	坦克战车(光盘)	68
	航空母舰(光盘)	68
	战斗机(光盘)	68
	武装直升机(光盘)	68
	军用枪械(光盘)	68
应用	《雅奇MIS》V3.0A图文信息管理系统	1280
	自动生成器	
	《雅奇全业通》(包括工资、人事、销售、帐务等举例程序、教学录相带等)	
	《雅奇全业通》V5.0管理信息系统	880
	《纵横通用财务系统》单用户版/网络版	9900/56000
	交换网通信卡	1800

分类	软件名称	售价(元)
游戏	坦克大决战	49
	暗棋侏罗纪	79
	卡耐鸡人生指南	69
	富甲天下——三国篇	49
	欢乐幸福人	79
	雄霸天下——三国篇	59
	巴士帝国	49
	五子棋大师	29
	象棋俄罗斯	59
	世纪末商业革命	120
	巴顿之逆袭	190
	钢铁雄师	240
	钢铁雄师(光盘版)	300
	吸血鬼	200
	生化悍将(光盘版)	310
	星际大争霸	230
	星际大争霸(光盘版)	280
	魔兽争霸(光盘版)	330
	卧龙传——三国制霸之计	340
	超级卡曼契	270
	银河救世军	240
	银河救世军(光盘版)	300
	诺瓦风暴(光盘版)	330
	大银河物语(光盘版)	49
	射雕英雄传(光盘版)	49
	笑傲江湖(光盘版)	49
	超级大富翁(光盘版)	49
	时空特勤组(光盘版)	49
	倚天屠龙记(光盘版)	49
	鹿鼎记之皇城争霸(光盘版)	49
	奇门遁甲之九五真龙(光盘版)	49
	武状元——黄飞鸿(光盘版)	49
	仙剑奇侠传(光盘版)	220
	天使帝国Ⅱ	90
	魔法世纪Ⅱ	90
	轩辕剑外传——枫之舞	100
	明星志愿	70
	塔克拉玛干——敦煌传奇(光盘版)	240
	失落的封印	80
	大富翁Ⅱ	60
	甲A风云	100
	泛华棋友	100
汉字系统	天汇3.0标准汉字系统	480
	天汇3.0中文支持环境	198
	中文之星—天汇双平台	1280
	WPS NT 1.2+天汇3.0标准汉字系统	880
	"傻瓜码"汉字输入方法	80
	沈码2.0版	60

· **邮购方法**:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买份数,字迹要清晰;每份另加10元邮费;需特快专递者,请每份另加25元邮费。

· **邮购地址**:北京市和平门邮局3056信箱　《大众软件》读者服务部

· **电话**:(010)7025781,7025782　**传真**:(010)7025232

多功能多语言动态辞典 Roboword

Roboword 与目前的字典应用软件相比有明显不同。使用方便快捷、功能强大、界面新颖是其主要特点。使用 Roboword 进行翻译会给人一种全新的感受：流动的鼠标指向何处译到何处，就如同给鼠标增添了一项翻译功能一样自然，不会对你的工作产生任何影响。Roboword 无须热键激活或用鼠标"轻轻一点"，使你在上机工作或阅读时不会被这些复杂操作打断思路。Roboword 采用了特别亲切的浮动显示方式，不会因开窗口而遮挡屏幕，而且是一种智能性的翻译：当你需要翻译时，她迅速出现，不需要时又会自动消失，使用起来随心所欲。

世界兵器博览系列多媒体电子图书之一——《坦克战车》

《坦克战车》光盘版是一种全面介绍坦克战车的电子读物，详细介绍了自坦克诞生到现代最新坦克的发展过程、坦克的结构组成及与坦克的诞生、发展和作战运用有关的著名装甲兵人物、战例等内容。该光盘同时兼具图书和录像带的特点，可使读者全面地了解坦克战车这种地面作战中的主要兵器，并能欣赏到当今世界各国现役坦克及装甲车的精美图片和活动图像，也具有收藏价值。

运行环境：386DX-40、4 兆内存、倍速光驱以上档次计算机，兼容声卡、音箱；DOS3.31 以上、中文版 WINDOWS 3.1 以上。

95'～96'超级便携工具箱冬季版

内容包括：1. MSCOPY（专业级）全功能通用解密工具 V3.0；2. CCED V5.0 表格处理编辑器；3. 反汇编工具. EXE/. COM TO OBJ；4. 中文强力杀病毒工具 DB95；5. 闪电手 MDDOS（智能到三键内处理一切 DOS 命令及显示）；6. 数据库工具箱 FOXTOOLS（为 dBASE、FOXBASE 程序加上鼠标、绘图、图标、按钮功能）；7. DBF 库转成方正、华光排版表格小样 DTH；8. 中文. DBF 库快速编辑工具 QDBF；9. 硬盘超级写保护；10. 防病毒红绿灯等 13 种工具。

《甲 A 风云》——我国第一个足球游戏软件

由北京吉耐思科技发展有限公司推出的《甲 A 风云》是一部以全国职业足球联赛为题材的电脑策略游戏软件。作为一个球迷或是一位足球爱好者，如果你想亲自指挥一支自己的球队，或是体验一下当足球俱乐部经理的滋味，《甲 A 风云》也可能会满足你的欲望。作为一名主帅，为了夺取甲 A 冠军宝座，你需苦心经营、制订适当的训练计划、买卖球星、根据人员的特点安排上场阵容，确定阵型和打法，为了保住霸主地位，还需发现人才、培养后备力量等。

游戏中加入了详尽的文字说明，用以介绍现实中甲 A 各俱乐部的基本情况、历史及主要战绩等有关知识，使每一位游戏者在休闲娱乐的同时，对足球这一世界第一体育运动更加了解和喜爱。此游戏载体为四张 3.5 英寸软盘。（配置要求：386DX40、4M 内存、512K 显存支持 VESA 标准的 VGA 彩卡。至少 12M 硬盘空间）。

桌上英语学校

急救英语是一套专门针对英语学习中两大困难——听不懂、说不出而设计的口语教材，提供了独特的学习方法。通过听觉、视觉的感官对比、拆解，使学习者能够充分掌握英语口语的细节。

商业英语是针对亚洲人设计的商用英语会话课程。

儿童英语是一套课程结构非常严谨的教材，很适合学校或家庭内的循序渐进学习。适用 6—12 岁儿童和小学生，通过儿童天生的听觉、视觉敏感度，把基础英语中的各个层面，融会于儿童记忆中。

交换网通信卡

交换网通信卡集通信、传真、语音于一体，是电话与微机实现数据通信的桥梁。它的主要功能有：点到点、一对多的广播通信；自动转发点对点传真、语言文件；自动启停对方电话所联微机并能实现数据通信；自动完成语音、留言；利用电话和密码可在远程收听语言留言。价格每套 1,800 元人民币。

沈码 2.0 版

沈码全面利用汉字的读音、部件、笔画、笔顺四大要素，编码方法极其规范，任何一条规则都符合汉字规律，不加任何人为的定义。因此，非常适合于标准化教学，能引导学生正确书写汉字、增加汉字知识。

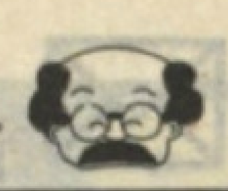
沈码 2.0 版可悬挂于 SPDOS、UCDOS、天汇、中国龙和中文 WINDOWS。

DOS 操作命令中文帮助辞词典——DCH

DCH 是学习和正确使用 DOS 命令的工具软件。辞典以中文方式将每条 DOS 命令的功能、语法、参数、开关项、相关命令向您作了详细解释。

辞典主要功能特点如下：

1. 完全不依赖任何中文系统。采用菜单检索，方便快捷。
2. 可按英文字母排列顺序或命令功能类型双向检索 DOS 命令，获得帮助。
3. 具有打印功能。如果需要您可以将辞典打印成一本书。
4. 配有背景音乐。支持声霸卡。
5. 具有上下翻页、上下移行、返回目录、到达书尾等功能。
6. 以表格形式列举出常见 DOS 出错信息、常用 DOS 操作键功能。
7. 可运行于 286、386、486 各种类型的计算机。



《大众软件》读者服务部配套软盘目录

第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》迷宫地图 《战国策》解拆源码	第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5″盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG.SYS 部分游戏图片	第四期	图像溶合软件 WINIMAGE;MORPH 1.0 四个 DOS 小工具 第二期软盘中 QAPLUS 补充 部分游戏图片
第五期	图像压缩工具 GZIP、GIFLITE、GIF2JPG 和 JPG2GIF DOS 百宝箱介绍的全部小工具 FPE 4.0 改进版本 第二期软盘中 GWS 补充 部分游戏图片	第六期	多媒体作品演示工具 趣味学习软件 DOS 百宝箱 WINDOW 95 的升级列表文件 CUTK.BAT 三国志Ⅳ地址查询软件
第七期	压缩文件管理软件(AM、FV、AR、ZR、LR、ZOR 等) 声音文件编辑工具 WINDOWS 实用软件 RIPBAR DOS 百宝箱中的全部小工具和部分源程序 部分游戏图片	第八期	DOS 环境下的声卡工具软件 压缩文档管理软件(AV、FV、ARCTOOL 等) DOS 百宝箱中的全部程序 百花园中介绍的小工具 DEVLOAD 部分游戏图片

注:更详细的软盘目录请运行软盘上的 README.EXE。

订阅方法:通过邮局汇款(请不要在信封内夹寄现金),另将订阅单寄至读者服务部(**注意:在信封正面左下角注明"订阅"字样**)。领取方式有自取(到读者服务部取)、挂号、快件和特快专递四种。挂号每份加 0.30 元,快件每份加 6.00 元,特快专递每份加 15.00 元。除软盘外,杂志也可到读者服务部购买或邮购。订阅单格式如下(可复印、手画):

《大众软件》订阅单

订户填写部分:3 寸盘每期 10.00 元,5 寸盘每期 13.00 元;杂志:1995 年每期 4.80 元,1996 年每期 6.00 元。

订阅杂志	由……年……月至……年……月,共……期,每期份数…… 领取方式: □自取 □挂号 □快件 □特快传递 杂志金额(小写)……元,邮费……元,合计……元
订购软盘	由……年……月至……年……月,共……期(□3″ □5″),每期份数…… 领取方式: □自取 □挂号 □快件 □特快传递 软盘金额(小写)……元,邮费……元,合计……元

(杂志、软盘及邮费)金额总计(小写)……元

(大写)……仟……佰……拾……元……角……分

付款方式: □现金 □汇款

收件人:…… 邮编:……

通信地址:…… 电话:……

备注:……

杂志社填写部分:

(记录)编号…… 收件日期…… 邮发记录……

备注:……

读者调查表之统计

《大众软件》的宗旨是服务于读者，以读者的朋友和助手的身份为电脑知识的普及尽我们的一份绵薄之力。为了能更好地做好这份工作，自本刊创刊以来，我们在两期杂志中共发出了近19万份读者调查表，以求了解读者的意愿和需求并借此征集朋友们的意见和建议。截止于去年的十二月底，已收到了52000多份，而且直到二月还有陆继寄到。读者反应之强烈，参与意识之强，足以令众编辑欢欣鼓舞乃至热泪盈眶(感动!)，但同时也令众编辑措手不及(哇，这么多信!)，所幸服务部的同仁拔刀相助，大家见缝插针加班加点地统计调查表。现在终于完工啦，共整理出有效及未重复的调查表40137份，以下就是读者调查表的统计结果。

1. 读者年龄分布
   - 未知：2.6%
   - 12岁以下：1.9%
   - 13—17岁：25.4%
   - 18—25岁：47.5%
   - 26—35岁：20.5%
   - 35岁以上：2.1%
2. 工作单位性质
   - 机关：19.3%
   - 大学：37.2%
   - 中小学：9.6%
   - 部队：8.7%
   - 公司：7.8%
   - 工厂：7.6%
   - 其它：8.2%
3. 家庭拥有的机型
   - 286：19.9%
   - 386：35.8%
   - 486：12.1%
   - 586：10.3%
   - 其它：21.9%
4. 内存配置
   - 未知：17.9%
   - 2M及2M以下：38.3%
   - 4M：31.5%
   - 8M：11.2%
   - 8M以上：2.1%
5. 硬盘大小
   - 无：0.0%
   - 40M以下：22.9%
   - 40M至210M：63.4%
   - 210M以上：13.7%
6. 多媒体配置
   - 声卡：62.5%
   - 光驱：63.2%
   - 视卡：25.1%
   - 游戏操纵杆等：29.5%
7. 对应用软件的需求
   - 家教软件：46.7%
   - 家政软件：30.4%
   - 办公软件：31.3%
   - 工具软件：97.6%
8. 喜欢的游戏类型
   - RPG：78.6%
   - SLG：80.9%
   - ACT：48.1%
   - STG：34.7%
   - SPG：27.9%
   - TAB：29.0%
   - RAC：32.2%
   - AVG：58.2%
   - ETC：26.0%
9. 选购游戏的条件
   - 游戏种类：65.6%
   - 制作厂商：24.0%
   - 内容：81.8%
   - 传媒介绍：46.0%
   - 朋友推荐：44.5%
10. 玩游戏的态度
    - 速战速决：11.8%
    - 尽量找时间玩：19.2%
    - 有时间就玩：19.5%
    - 细细品味：40.3%
    - 看游戏而定：9.3%
11. 购刊目的
    - 软件应用指南：89.1%
    - 了解软件知识和动态：88.1%
    - 购买软硬件指南：64.5%
    - 游戏攻关指南：85.3%
    - 了解游戏知识和动态：85.8%
    - 获得本刊提供的服务：49.7%

从调查结果可以看出，我们的读者群主要分布在18—25岁的年龄层中，尤以大学生和机关工作人员为多。家庭电脑的情况和单位用机相似，386占有较大的比例，在欲购机型中，386与486占主流地位；无论是已拥有还是欲购买586的，都已占了相当的比例，这说明我国在微机的使用方面已逐渐和国际趋势接轨。

内存的配置方面基本是4M以下，8M以上的使用者还较少，看来WINDOWS 95在中国一时还难以流行。无硬盘的机器已近绝迹，大都配置了40—210M的硬盘，而多媒体的配置令人惊讶，似乎一夜之间所有的机器都装上了声卡光驱，说来也难怪，16位声卡加双速光驱的价格早在几个月前便已低于800元。

应用软件方面，工具软件的需求量大得惊人，达97.6%！其它家教、家政、办公软件的需求也均高于30%，就看软件厂商能为读者提供什么优秀而价廉的软件了。洪涛的英汉通在'96北京家用电脑展示会上的热销，其面向家庭的定位就很值得其它厂商借鉴。

游戏软件方面的统计数据可能会令国内外的PC游戏开发厂商欣喜若狂，喜欢游戏的读者高达……99.7%!! 其中RPG、SLG、AVG可以说是人心所向，看看TOP TEN就知道了。若加上已接近50%的ACT类，可否称之为玩家心中的四大GAME家族呢。对于游戏的选购，大都以游戏的内容和种类为主，传媒和朋友推荐为辅，典型的玩家作风。在游戏态度一栏中，选择细细品味的朋友居多，真是“与我心有戚戚焉”(某编辑语)。



读者购买本刊的原因和目的多种多样，有些读者选出的最喜欢的栏目可能是另一些读者所最不喜欢的，所谓众口难调。有的读者写信勒令编辑把应用篇都改成游戏，有的读者反应游戏所占篇幅过大，指出《大众软件》不应是《大众游戏软件》。这次的调查结果表明，读者对应用和游戏的需求基本上平分秋色，这还是一个较为合理的结果，毕竟我们在生活中需要学习也需要娱乐，而又有哪个游戏玩家能不学应用知识却轻松驾御游戏呢(TV 游戏者除外)。在统计过程中最令编辑感触的是有一部份读者家里还没有电脑，初学者占了三分之一，看来我国的电脑知识普及有很长的一段路要走，编辑们皆有任重道远之感，只希望我们做的一些工作能给读者带来切切实实的帮助。

接下来是一个轻松的话题，诸位期待已久的幸运读者名单终于要公布啦！关于幸运读者的产生过程，在此略作说明，他们可不仅仅是靠运气。在所收到的调查表中有许多读者为我们出谋划策，提出了大量中肯的意见和诚挚的批评，有许多建议已经在我们的工作中逐步被采纳，而幸运读者正是从这些热心读者中产生的。有些读者寄来了不止一张调查表，每张都填写得工工整整，在对本刊的期望和栏目建议中写满了自己的看法，真让人感动，在此一并说声：谢谢了！顺便提醒一声，不要忘了把软件调查表填好寄回，首次大众软件奖等着你来领呢！

读者调查表幸运者名单

北京： 艾宇宁 田文利 王京田 张峰 赵亮 黄鹏 吴春鹏 侯一 于利 李智伟 宋扬 刘征 万东 向昊 宋延海 包小兵 刘峤 金峥 张卫东 王韬 石琳 崔念周 李雷 唐磊 梁燕鹏 王雨 曾靖云 钱其枫 居磊 赵庚新 段晓健 张鸿飞 王京 贾小楠 张瑾 仲辉 岳森 梁鹏 杨凯 郑宇 刘英浩 朱佳 柴然 李波 董嘉琦 胡斌 刘志刚 于新 许彤 齐凡 张鑫 严伟 孟琳 王宇 黄硕 李佳华 丁帆 王琨 陆伟 朱伯钧 张伟胜 姜可 沈菲 张昊 黄昊 李剑冰 杨治 何丹华 解宜 夏天 王阳 宋亚东 肖万涛 王超 张宁 倪骅 刘靖 林强 常斌 廖东 范驰 张曦 张杨

天津： 张海 梁山 王子楠 胡荣 刘思齐 陈卓 刘毅 梁华 曾川 张津波 张丽娟 张昕 张宇光

上海： 孙斌 毛铮 林奕军 项周臻 严伟琦 徐健 沈敏杰 王振兴 许伟 郭肖峰 胡伟 孟杰 王继鸣 杜恂平 倪建军 何阳 季承 邹晟 汪洋夏蕾洁 王大伟 杨飞宾 陈俊 曹晓春 陈臻 曹锡骢 刘杰 贾亚南 王焱 虞明城 陶贤嘉 费忠海 姚建青 张晓璐 莫文清 单云龙 李翊 郭文震 马骥良 顾彦 顾嘉骏 施剑 范怡真 潘皓玮 孙钦具 蔡黎强 胡伟 张军 钱星 蔡东岸 汤晓东 孙大明 常乐 汪昊 应建东 金晶 印海情 王亦缅 毛欣 俞韶兵 朱铭 赵冬 忻一鸣 熊韬 陈杰 赵俊 奚鸣 王凯 孙磊 王延昕

黑龙江： 张春雨 孙文桓 郑弘远 杨冰 周传宝 杜铭 范圣强 赵威 高阳 孙明 张云鹏 王哲 魏然 马东明 金石

吉林： 郭彤宇 姬海涵 赵晨帆 陈小天 史庆丰 闫国光 董渤 刘一湛 张铁 津津 张云翔 刘明东

辽宁： 刘斌 张大海 曾博 孙强 杨森 焦迪鸥 尹海群 唐为 张玉新 康磊 刘忠旭 秦小川 刘钢 刘克钧 孔岩 吕歆 冯桢 马赫 肖开颜 杨光 晋凯 钱文德 王晋 曹英亮 张戈 张春鹏 田晓歧

内蒙：曾令旗 陈健
河北：孟斌 张九奇 修非 唐文清 汤永青 赵新 崔凯 方振 李鹏 周海鹰
河南：李杨 胡彦春 姜河 蔡超 陈爽 尹奇 窦笑笑 云效国 纪叶 何继明 史腾飞
山西：栗建光 次海鹏 张鹏
陕西：张海涛 郝净 李克恭 陈志炜 吴冬 芦炜 张敏杰 沙永春
甘肃：王雁飞 金万国 程大昕 刘琦 孔德钢 范为 叶强 王鹏
宁夏：李宏宇 仇际鑫
新疆：唐平 韩生亮 王升宏 张楠郭虹邑
山东：侯春明 金燕南 解毅 薛亮 刘毅 于勇 沈东 姚宏彬 耿剑辉 林大庆 孙黎明 刘振勇 孙晋 马勇 张国文
江苏：蒋鹏 王江 陈欣 李航宇 董家元 应勇 高歌 蒋淼阳 许茺 陆忆 周斌 吴斐 汤济清 章晓敏 顾新彦 钱捷 宋锷 江伟 董志勇 周敏达 潘杰 鲍宏辉 李鑫 江红捷 李凯 章建中 徐敏 戴滨 冯宏云 胡晓明 汪远 宋骏 徐淼 沈海鹭 何昕 曹伟 张宇 刘伟 曹丽 黄洪
安徽：陈兵 沈勇 韩昌茂 王忱 徐飞 胡卓异 孙杨 陶勇 朱钦
浙江：吴晓东 许颖登 王峻峰 陈国琪 沈剑 刘永浩 李大放 程素云 武涌涛 方思贤 林敏 李震宇 田军 胡吉来 陈建俊 曹岗 程乐翔 吴昆 金涛 钟国洪 罗昕 陈炜 钱江 王峻 徐向荣 周立 王川 刘翔 沃伟峰
湖北：万峰 张峥露 邵磊 王渊 张帆 韩飞 童轶 王湘 闵鹤 胡济宁 常超 邵鸿洲 梁宁 杨晓明 赵亮 徐晶华 魏屹 胡克立 韦进 方天舒 朱亚鸣 温泉 安科 艾沙 孙飞 陈进 章小虎 张巍 朱彦平 黄靓 李俊 林峰 印舟
江西：黄林凯 魏飞舟 李伟 万涛 肖邦 范由亮 李欣
湖南：颜春 张望 吴刚 徐捷 王世锋 范砥 刘晓宇 徐昊 吕斌 柯南 游泳 刘立 何文 李承峻 易文武 苏杰 崔萌 罗曾宁 汤诵丹 廖志刚
福建：罗晖 杨升 肖文浩
四川：姜帆 林海 吕力 张健 熊涛 张卓 白波 黎谦 张德勇 彭迎 车东林 黄熙 蔡展 江业华 郑炜 杨明忠 黄萌 李雨蒙 谢军 裴斐 徐远志 顾凡 董科 张德勇 邹巍 谢涛 罗凯 王轲 伍宁 刘乔 陈宁林 郭于威 姜勇
贵州：谢晖 谢亦赤 蔡志伟 罗毅
云南：郜武 辛壹波 陈雪 刘忠 牟勇 宋永忠 苏梅华 刘忠 符艳萍 李斌
广东：梁宁 刘铸峰 刘志斌 林远航 徐前 刘一奔 谭惠江 陈俊儒 尹靖 陈广宁 廖伟锋 周国澄 李惠峰 周杰奇 伍嘉宇 张丽莉 王立平 朱汉
广西：黄贺 钟锋 甘林涛 曾睿 曾剑锋 陈吕凌 李安 黎伟林
海南：陈鹏 张伟.

三好电脑厅 PC 游戏及设备报价单

PC 原版软盘游戏	单位	邮价	出品公司
暗棋侏罗记	套	106	光谱
富甲天下	套	69	光谱
卡耐基人生指南	套	95	光谱
坦克大决战	套	69	光谱
欢乐幸福人	套	89	光谱
雄霸天下	套	69	光谱
巴士帝国	套	59	光谱
五子棋大师	套	39	光谱
世界末商业革命	套	130	光谱
爆笑三国志	套	80	汉堂
天外剑圣录	套	133	汉堂
大战略 I	套	95	汉堂
隋唐英雄传	套	115	汉堂
三界谕	套	136	第三波
四川省 IV	套	130	第三波
智圣鲜师	套	190	第三波
魔武王	套	143	佳帝安
碰撞小精灵	套	102	劲一番
求婚 365 日	套	140	劲一番
美少女战记	套	127	新艺
武林争霸	套	140	新艺
鬼屋魔影	套	185	Infogrames
美女与野兽	套	125	Loriciel
七侠五义	套	145	艾生
鹿鼎记	套	150	智冠
飞翔传说	套	95	精讯
封神榜(简装)	套	45	大新
爆笑躲避球(精装)	套	45	英雄
勇者传说(简装)	套	70	汉堂
飙车小子(简装)	套	45	精讯
PC 原版光盘游戏			
大银河物语	片	59	智冠
黄飞鸿	片	59	智冠
射雕英雄传	片	59	智冠
笑傲江湖	片	59	智冠
九五真龙	片	59	智冠
超级大富翁	片	59	智冠
时空特警	片	59	智冠
倚天屠龙记	片	59	智冠
鹿鼎记	片	59	智冠
机甲猎人	片	59	智冠
刘伯温传奇	片	59	智冠
神鹰突击队	片	70	金盘
PC 机游戏棒			**备注**
QS－201B	个	190	游戏棒
QS－191	个	200	四键手柄
QS－5i(键盘接口)	个	330	六键手柄
QS－151	个	590	适用模拟飞行
FLIGHT YOKE	个	660	适用模拟驾驶

CREATIVE 视霸卡	单位	邮价	备注
Video Blaster RT300	套	4,190	
Video Blaster SE100	套	2,570	
Video Blaster SE	套	2,220	
Video Blaster MP400	套	2,040	
TV Ccoder-EXT	套	1,810	
CREATIVE 声霸卡			
SB 16 Value IDE	套	900	
SB 16 Value IDE	套	920	中文版
SB 16 Pro	套	1,520	
SB 16 Pro	套	1,530	中文版
SB 16 Pro ADSP	套	1,820	
SB AWE32 Value	套	1,970	
SB AWE32 Value	套	2,000	中文版
SB AWE32 ADSP	套	2,640	
SB AWE32 ADSP	套	2,670	中文版
CREATIVE 只读光驱			
CD220E+GroliCD+Package	套	1,550	倍速
Creative OmniCD(INT)	套	1,600	倍速
Upgrade Kit-Int 4X IDE	套	20,090	四倍速
Upgrade Kit-Int 6X IDE	套	24,210	六倍速
松下四倍数可擦写/只读二合一	套	11,190	
Digital Edge CDR	套	19,570	光盘刻录机
CREATIVE 多媒体套件			
Starter Kit-Int 2X Creative	套	2,270	
SB Discovery CD "NE"	套	2,580	220E 光驱
SB Eduteinment EZ 16	套	3,960	
Discovery Pack-Int 4X IDE	套	3,780	四倍速光驱
有源音箱			
SBS－300	对	1,300	YAMAHA
YX－750	对	440	
YX－690	对	310	
YX－691	对	200	
SOUND 2000	对	250	
计算机及多媒体配件			
真 16 位声卡	套	480	
只读光驱 CDROM	套	710	
解压缩卡	套	1,340	带视频输出
机械鼠标	个	90	
光电鼠标	个	190	
3 寸软盘(CDCOM,十片装)	盒	40	台湾原装
540M 硬盘(IDE)	个	1,860	
1M 内存条(30 线)	条	300	
4M 内存条(72 线)	条	1,190	
兼容 PC 整机			
486DX2/66/4/210/.28 隔行	套	6,750	IDE 总线
486DX4/100/8/540/.28 逐行	套	9,950	VESA 总线
Pentium/90/8/540m/.28 逐行	套	13,750	PCI 总线
多媒体 486DX2/66/8/540/.28 逐行 16 位声卡、倍速光驱、解压缩卡	套	12,050	VESA 总线

地址：北京海淀区复兴路十五号(科苑商城内)
邮编：100038　电话：(010)8515544－2076
联系人：金增辉　传真：(010)8515544－2087

以上价格含邮费(单位：元)。另由于篇幅限制，许多软盘游戏、游戏光盘和软件光盘不能一一列上。
欢迎来函索取目录。(10 元/份)

国王密使Ⅵ——希望之旅

KING'S QUEST Ⅵ——HEIR TODAY,GONE TOMORROW

四川 叶军

载体	软碟·光碟	系统	DOS	语种	英文	类型	冒险

爱情魔力

话说绿岛的公主卡丝玛被大魔头莫达抓走，幸蒙埃雷克·山德尔的父亲所救。埃雷克自结识卡丝玛后，便一见倾心。一天晚上，他突然从魔镜中看到心上人的倩影，便告别父母，扬帆出海，向心上人的绿色海岛驶去。天有不测风云，临近目的地时，一场大风暴毁了他的船……。



爱情诗集

清晨，他苏醒过来，发现自已躺在海边的沙滩上，远处是破碎的帆船。他搬开右边的木条发现一个宝箱，拿走里面的钱币，并拾起左侧的王室戒指。

来到内陆的一条叉路处，往右走到城堡前。他拿出王室戒指，士兵进去通报侍卫长，侍卫长带他去见大臣沃哈雷德。交谈中得知卡丝玛将要嫁给这个丑老头，他不信，大臣便命令侍卫长把他赶出城堡。

接着，埃雷克向分叉路左侧走去，那是一个村庄。他来到城堡的另一面，见到城墙上长满青藤，试着攀爬，但由于藤身柔软，只好作罢。于是来到街上，看见一个老头在摆摊，他上前交谈，得知老头是以灯换灯。然后他走进书店，向老板打听该地的情况，得知身处王室岛，并听说码头的老水手对周围岛屿了解最多。接下来他走到书柜右侧，取下一本爱情诗集翻阅，放回书柜时，从诗集中掉出一页情诗，可以拿走它。然后他走到老板面前，询问桌上放着的魔法书怎样才能买，而



老板说这本稀世奇书不能卖，只能用另一本稀罕的书交换。离开之前，拿走书店门口桌上的书（书店赠送）。

魔法地图

出书店，进隔壁的杂货铺，与老板交谈后，知道这儿的东西是可以用等价的物品交换的。他查看了一下桌子，上面摆着四件物品：1. 机械夜莺（MECHANICAL NIGHTINGALE）；2. 箫（FLUTE）；3. 火柴盒（TINDER BOX）；4. 画笔（ARTIST BRUSH）。先用钱币换取机械夜莺，其它物品可以以物换物。离开时，拿一粒桌上盘内的薄荷糖。

再返回书店时，看见一个矮胖子坐在椅子上阅读。上前与之交谈，胖子却不理睬，于是他出示了王室戒指。胖子见后便与之交谈起来，原来胖子叫乔洛，是心上人卡丝玛的王室小丑，但胖子说的公主的情况与埃雷克所判断的不同，于是他对卡丝玛现在的处境更加担忧。

往前行再左拐，便来到码头，不必理会游泳的小顽童，径直走到船舱的门前，敲门后向老水手作了自我介绍。老水手邀埃雷克进内舱相谈。老水手告诉他杂货铺老板有张魔法地图，借助它可以在绿色群岛之间任意来往。与之握手告别前，别忘记拿走桌上的兔子脚。

返回到杂货铺，用王室戒指换得了魔法地图，这里将看见一个黑衣老人在吃薄荷糖。坏大臣沃哈雷德在听其手下谢米尔的报告时，得知埃雷克已拿到魔法地图，便命令谢米尔去通知其它岛屿说有外人入侵（请留意大臣桌子上灯的形状）。

巧取珍珠

接着，返回海边的沙滩，使用魔法地图（在此，笔者提一句，地图只能在各岛的海滩使用），用手指向奇幻



岛，决定后埃雷克便来到奇幻岛的沙滩，只见海水里漂着一张字条（一定等字条漂到沙滩上再拾取，不然会被淹死）。拿到字条后，见上面写着“你想去哪儿？”然后与旁边一只睡不着的蚌交谈，知道它睡不着是因为它感到嘴里不舒服，于是便把书店赠阅的书读给它听，趁它打呵欠时，拿走它嘴里的珍珠。

返回王室岛来到杂货铺，只见杂货铺老板把一些垃圾倒进门口的大缸内，埃雷克上前搜寻，发现了一瓶隐形墨水，跟着便进屋去，用珍珠换回王室戒指。



来到叉路口，听见一只夜莺在欢快地歌唱，这不就是卡丝玛公主的夜莺吗！用机械夜莺的歌声把它引下来，再把王室戒指交与它。果不负所托，它把戒指带给了卡丝玛公主，而公主也把她的头巾托鸟儿带给埃雷克。他察看后，发现里面有公主的一束秀发，再把那页情诗让鸟儿带给公主，而公主回了一封信。

奇幻五怪

接下来前往圣山岛，在沙滩上拾取一根黑羽毛及一朵丑花，而后便可前往奇幻岛。往里走时，被五个憨态可掬的侏儒挡住了路。

原来他们是奇幻五怪，负责守卫奇幻岛，现在他们排成一线，由其大哥——大鼻王开始依次测试埃雷克，如发现他是异类，便会像扔麻袋似的把他扔到海中喂鱼。应付方法是：用丑花的臭味对付大鼻王的灵敏嗅觉；用机械夜莺的歌声对付大耳王的听觉；用薄荷糖对付长舌王的味觉；用兔子脚对付巨掌王；最后用隐形墨水对付大眼王。

应付完五怪，便右走，来到书虫的家，先用手形指令把书虫从中间的书堆中逗出来，再与之交谈，并把字条给它看。接着看看蜘蛛网，拉一下网上的丝，等黑寡妇走开时，拿走网旁的纸盾（PAPER）。取走牛奶树（MILKWOOD）上的牛奶瓶，观察狗树（DOGWOOD TREE）及猫尾草（CATTAIL FLOURISH）。结束谈话后，往内陆走，来到沼泽地，拿走一瓶牛奶，并查看沼泽中的一枝竹（STICK IN THE MUD）及旁边的一块木（BUMP ON A LOG）。接着往前走，来到奇幻花园。

红白二后

他在花园内向各种花草一一问好，它们是依墙花（WALLFLOWERS）、婴儿果（BABY'S TEARS）、蕃茄（TOMATO VINES），还有长嘴草（SNAPDRAGONS）、酸葡萄（SOUR GRAPES）和攀墙藤（CLIMBING VINES），并发现墙上有只奇洞兽（HOLE-IN-A-WALL）。推开园门往里走，便来到棋子国。向守卫说明来意后，红白二后便一蹦一跳地来到跟前，争论起来，原来它们的唱歌石（SINGING-STONE）被野兽偷去了。不久，红白二后离开时，遗落了一条红围巾（RED SCARF），捡起后到奇幻花园。在花园里，他采取一朵冰山雪莲（ICEBERG-LETTUCE），拾取一个臭蕃茄（ROTTEN TOMATO），然后使用魔法地图前往野兽岛（ISLE OF THE BEAST）。

到达野兽岛，埃雷克看见树上吊着一只动物，便上前对话，并把字条（SENTENCE）给它看，它说它迷路了，希望带它回家，于是埃雷克把它带在身上。前面是个开水池，不可贸然前行！将冰山雪莲丢进池中，待水温下降后，埃雷克便可踮着脚趟过去。取下挂在树上的灯，走到玫瑰园，园丁叫埃雷克进园交谈，但他发觉园丁的眼睛在闪光，门墙上的石头箭手一直用箭指着他，于是便打消了进去的念头，只拿了园外的一块砖头就

离开了。

回到奇幻岛，把从野兽岛带回的动物交给书虫，没想到它们竟是兄弟。书虫送了埃雷克一本稀世奇书(THE XX RIDDLE BOOK)作为答谢。这回可以用这本书到王室岛的书店换取魔法书了。

筹备婚事

返回王室岛，来到村庄，发现墙上贴了一张布告，上前一看，原来是大臣沃哈雷德的结婚公告，这个坏蛋正在紧锣密鼓地筹备婚事。埃雷克走进书店，换得了魔法书，打开一读，上面有三种法术：叶公之笔法术(MAGIC-PAINT-SPELL)、暴雨滂沱法术(MAKE RAIN SPELL)及冥兽降伏法术(CHARMING A CREATURE OF THE NIGHT SPELL)。然后到杂货铺，用机械夜莺换取箫，并再拿一颗薄荷糖，前往奇幻岛。

来到奇幻岛的奇幻花园，埃雷克想抓住奇洞兽，但它却躲在依墙花后面，于是埃雷克取出箫吹奏起来，美妙的乐声使依墙花和其它花草一起翩翩起舞，埃雷克乘机抓住了奇洞兽，并拿走椅子上的一个茶杯。埃雷克拿出牛奶给其中一个婴儿喝，其他几个由于没喝着，哇哇大哭起来，他趁机用灯装了一些婴儿泪，接着走到沼泽区取软泥(SWAMP OOZE)。

污泥大战

当埃雷克用茶杯在沼泽中舀泥时，一枝竹说那只是污泥(SWAMP SLUDGE)，不是软泥，于是便向它请教详情，但它却非常傲慢。这时，它的兄弟一块木看不惯，便与之争吵起来，于是埃雷克把臭蕃茄递给一块木，一块木拿起来就往一枝竹身上扔去，一枝竹岂肯罢休，向一块木打过来一阵软泥弹雨，一块木打不过，只好跟一枝竹和解。埃雷克借机用茶杯从一块木身上装满了真正的软泥，然后返回王室岛。

来到杂货铺，用箫换取点火器。走到城堡前，看见几个女人进了城堡，心想可能是准备婚礼的女工。往城堡后面走，把奇洞兽放在墙上，通过它，可看见城堡内的地牢。

石刻谜题

接下来前往圣山岛的沙滩，周围没有上山的路，只有前面石头上的石刻谜题，谜题一共有5道(解法见“谜题指南”)，依次解完后便可到达山顶。第一题是依序按下“RISE”四个字母；第二题是顺序按下代表数字的图案。第三题是顺序按下三个石块；第四题是顺序按下代表数字的图案；第五题是依次按下每个单词其中的字母“ASCEND”，接着小心地拾级而上。

来到崖顶后，见到一个黑衣老妇人，她叫埃雷克过去吃黑莓，并给表演一下蹦级跳。埃雷克根本就不想理她，从她闪烁的眼光便知是大臣手下的谢米尔所变。等她自动消失后，埃雷克爬进黑莓旁边的小洞里。在里面使用点火器照明，看见洞口另一边又有一个洞口，爬过去，在光亮的洞口旁摘取一片薄荷叶，然后原路回到洞外，向北走去。

来到飞翼人的国土，两名飞翼人守卫(WINGED ONE)带埃雷克去见国王(LORD AZURE)。这时请注意，埃雷克的物品袋中必须备齐砖块、奇洞兽、点火器及红围巾。在与国王交谈后，得知他的女儿(LADY CELESTE)被魔王莫达抓去了，于是接下除魔救美的重任。埃雷克被守卫带到陵墓，推了进去……。

地下陵墓

埃雷克先在A处(走法及地点参考“陵墓指南”)拿了一个骷髅头(SKULL)。在B处的走法参考“陷阱指南”，可避免万箭穿心。在C处见到国王的女儿，但眼中闪着妖光，先不理她。到D处拿取木盾。在E处捡到一枚古币。在F处使用砖块卡住齿轮机关，以免被压成肉饼。再到G处，从这儿落到下一层的H处，使用点火器照明。在I处听见有野兽的声音，于是把奇洞兽放在右边墙上，从洞中可以看见魔王掀起墙毯(TAPESTRY)，后面有一个秘门的开关，魔王打开秘门后进入了自己的老窝。埃雷克绕了一个大圈，在J处找到有墙毯的石室，在墙毯后发现了机关，打开秘门，看见魔王正要对塞里斯特施暴。立即上前阻止，与魔王对峙。埃雷克使用红围巾引魔王跳进火坑，杀死了它。塞里斯特为表示感谢，把一把匕首送与埃雷克，并带他从另一个秘门出了陵墓。

国王很感激埃雷克，便准许他会见这儿的法师(ORACLE)，法师送给他一瓶仙水(SACREDWATER)，并告诉他一个新岛的名称：雾之岛，让他去找那里的德鲁得族人，可查询怎样去冥界，好救回卡丝玛公主的父母。

这时候，魔法地图上便多了一个岛屿——雾之岛。来到雾之岛，往西走，在一个村子里拾取一块煤，拿走挂在墙上的镰刀，前往奇幻岛。

美女野兽

来到奇幻花园，埃雷克看见咖啡桌上有一个小瓶子，上面写着“请喝我吧”。尝一尝，结果……。

走进棋子国，把煤块送给白皇后，得到臭蛋(SPOILED EGG)。跟着前往野兽岛，用木盾挡了石头箭手一箭后便可以进入玫瑰园，采得一朵白玫瑰。刚要往里走，突然被玫瑰丛挡住去路，于是用镰刀来了个"风卷残云"，开出一条路。进入野兽花园后，与野兽人交谈，他说他的野兽徽章(HEIRLOOM COAT OF ARM)被雾之岛的德鲁得族人偷去了，要埃雷克马上去找一位肯嫁给他的妙龄少女，不然就要把埃雷克变成丑八怪。临走时，他把家传戒指给了埃雷克。

埃雷克立即前往王室岛，往里走，在一个花圃处看到一位小姐在修剪花草，上前与之交谈，并把白玫瑰和野兽的戒指给了她，她愿意随埃雷克去见野兽先生。回到野兽花园后，野兽先生由于得到了爱情，恢复了英俊的面容，而这位美丽的小姐也变得更漂亮、更动人了。这对新人为了感谢埃雷克，送他一面照妖镜和一件旧衣裳(BEAUTY'S MAIDEN CLOTHES)。等这对新人进屋后，埃雷克在喷水池旁开始制造"暴雨滂沱法术"用的神奇茶壶。先把仙水倒进灯里，加一些软泥，并用灯装一些喷水池里的水，然后拿出魔法书，念起对应的咒语，这样一个神奇的茶壶就做成了。出来时，再在玫瑰花园采一朵白玫瑰，返回王室岛。将白玫瑰交给夜莺，让它送给卡丝玛公主，但夜莺一去不返。

死神坐骑

埃雷克前往雾之岛，但刚一到便被德鲁得族人抓起来，并关进一只大笼子里，吊到火上想烤死他。就在他快变成烤肉猪时，在野兽花园制成的神奇茶壶突然自动施展"暴雨滂沱法术"，熄灭了大火，救了埃雷克一命。族长惊恐万分，认为他有超能力，马上把他放下来，并回答他怎样去冥界的问题。原来是必须找到死神的坐骑，一匹黑色长翅膀的马，它常到人间找毒黑莓吃，说完便带领族人离开了。

这时，埃雷克取出骷髅头，在火堆里装一些未燃尽的炭，可看到骷髅头呈黑红色。

来到圣山岛，经过一次不长的爬梯练习，到达山顶，哇！真的有一匹黑飞马在吃洞口旁的毒黑莓。这时不要走近它，它是惧怕人类的。埃雷克赶紧施展"冥兽降伏法术"，先把卡丝玛公主头巾中的头发露出来，再将头发放进骷髅头内，跟着把臭蛋也放进去，黑红的骷髅头变白了。拿出魔法书，念对应的咒语。黑飞马被降服后，骑上它飞往冥界，去拯救卡丝玛公主的父母。

来到冥界，黑飞马飞走了，这时画面上有四个鬼魂，中间手挽手的一对正是公主的双亲，而前后各有一个厉鬼，埃雷克赶紧走到上方，避开厉鬼……。

厉鬼走开后，与双亲交谈，他们哭诉说凶手是大臣沃哈雷德，希望埃雷克能替他们报仇，并送他一张地狱通行证。离开他们后，埃雷克继续往里走，碰见个女鬼魂，请求埃雷克帮她找到她的儿子 ALI，并送他一块手帕。继续前行到地狱入口，先不忙走进去。在右边捡起一根白骨，用它敲奏一曲，守门的白骨头目们都手舞足蹈起来，其中一个把白骨钥匙(SKELETON-KEY)掉落地上，埃雷克拾起后，就可凭通行证进入地狱了。

里面的景象让人毛骨悚然，再加上幽幽的乐音，感觉甭提有多凄凉了。到一具武士的骸骨前，摘下右手的铁手套(GAUNTLET)。到冥河岸边，先用茶杯舀一些冥河水，然后用陵墓中取得的古币贿赂舵手。

过了冥河，来到鬼王殿前，要小心走近它。把鬼王惊动后，与之交谈，它会出一道谜题，谜底为"LOVE"。鬼王殿门开了，里面就是死神所在之处。死神询问埃雷克此行的目的，他便向死神出示铁手套。死神说，如果要带走卡丝玛的双亲，要设法让他掉泪。于是埃雷克拿出照妖镜给死神看，死神看后，伤心得哭起来。死神于是准许埃雷克和卡丝玛公主的双亲离开冥界。

话说大家返回到王室岛后，二位老人便去搬救兵，以讨伐沃哈雷德。埃雷克前往杂货铺，以点火器换取画笔，并出门用物品袋中的灯换取卖灯老头的蓝色灯(右起第二个灯)。



跟着来到城堡后墙，用黑羽毛搅和茶杯里的混合物。使用画笔蘸取墨汁在墙上画了一扇门，然后使用魔法书中"叶公之笔法术"，由这扇门进入城堡的下层。埃雷克会看见廊对面有三扇门，推开中间的一扇，在里面会见到小孩 ALI 的鬼魂。埃雷克把他妈妈的手帕给他，他非常高兴，并告诉埃雷克走廊秘道入口的所在。

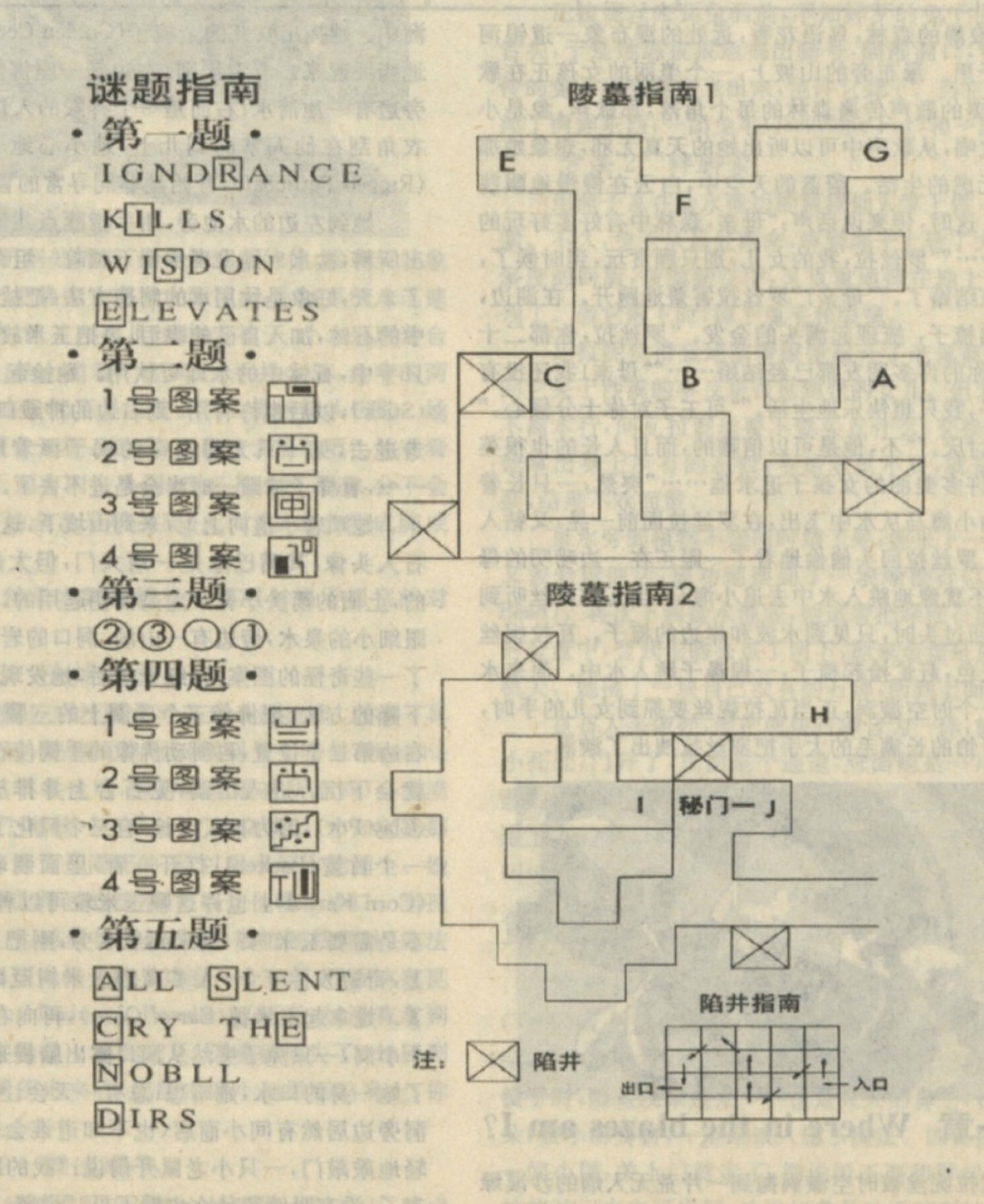
往东走，找到一间房子，发现是王室小丑的卧室。乔洛见到埃雷克来非常高兴，并在交谈中告之"心上人马上要和大臣结婚了"，于是埃雷克把神灯交与乔洛，让他把神灯的法力恢复。出房往北走，来到一副武士盔甲前，扳动其右手，秘道便出现在眼前。

进入秘道，从右侧墙洞往里望，听见守卫正在谈论

进魔法门的密语。再往上一层，从右侧的墙洞中可看到心上人卡丝玛。一番亲切交谈后，埃雷克把匕首交给公主。侍卫兵走进卡丝玛房间时，埃雷克便可趁机离开墙洞，并用白骨钥匙打开木箱，拿走里面的信件，接着顺原路返回下层。出秘道到三个房间对面的魔法室，对着门说“ALIZEBU”便可打开门。进去后掀起桌上的布发现桌上有野兽的徽章、棋子国的唱歌石、飞翼人的金羊毛等绿岛国的国宝，记住走之前用眼形指令(EYE ICON)在野兽徽章上按一按。

赶紧出门向楼上跑，但在大厅被侍卫长拦住去路，埃雷克拿出大臣写的信，证明大臣沃哈雷德是个坏蛋，侍卫长相信了他，并带他进入正厅，谁知“卡丝玛公主”竟然叫侍卫长杀掉他。千钧一发之际，国王及皇后及时赶到，认出“公主”是谢米尔所扮。大臣见事情败露，命令谢米尔干掉所有的人，自己逃向塔顶。

来到塔顶，埃雷克见卡丝玛公主被绑在一旁，而大臣叫谢米尔杀埃雷克，情况十分危急，幸好此时乔洛赶到。然后埃雷克取下大铁剑与大臣展开殊死搏斗(注：这时若用薄荷糖对付谢米尔，结局将有所不同)。



国王密使Ⅶ——公主的婚礼

King's Quest Ⅶ——The Princeless Bride

北京　谢钧

载体	光碟	系统	WINDOWS	语种	英文	类型	冒险

寂静的森林，鸟语花香，远处的瀑布象一道银河一泻千里。瀑布旁的山坡上，一个美丽的女孩正在歌唱，优美的歌声传遍森林的每个角落，那歌声，象是小鸟在欢唱，从歌声中可以听出她的天真无邪，想象她那无忧无虑的生活。蔚蓝的天空中，白云在慢慢地飘荡……。这时，传来说话声："母亲，森林中有好多好玩的东西……""罗丝拉，我的女儿，别只顾贪玩，到时候了，你也该结婚了。""母亲！"罗丝拉害羞地跑开。在湖边，她取出梳子，梳理起满头的金发。"罗丝拉，你都二十岁了，你的许多朋友都已经结婚……""母亲！我还没有准备好，我只想快乐地生活。""可王子对你十分倾心。""他很讨厌。""不，他是可以信赖的，而且人长的也很英俊，有许多美丽的女孩子追求他……"突然，一只长着翅膀的小海马从水中飞出，在罗丝拉面前一晃，又钻入水中。罗丝拉回头偷偷地看了一眼正在一边唠叨的母亲，毫不犹豫地跳入水中去追小海马。当瓦拉妮丝听到水声，回过头时，只见到水波和岸边的梳子。瓦拉妮丝大惊失色，赶忙捡起梳子，一捏鼻子跳入水中。原来水中有一个时空漩涡，正当瓦拉妮丝要抓到女儿的手时，一只可怕的长满毛的大手把罗丝拉拽出了漩涡。



第一章　Where in the blazes am I?

瓦拉妮丝被时空漩涡抛到一片荒无人烟的沙漠绿洲中。她掏出女儿的金梳子(Golden Comb)，不禁伤心地痛哭起来。看看周围，左边是一座佛像，手托石钵，旁边有一池清水；右面是一个神殿的入口。由于慌忙，衣角刮在仙人掌的刺儿上，她小心地取下衣服碎片(Ripped Petticoat)，开始她非同寻常的冒险之旅。

她到左边的水池旁，用手指蘸点儿池水一尝，果不出所料，盐水！她发现佛像下画着一组奇怪的图案，想了半天，好象是饮用水的制造方法：把盐水盛入佛像手中的石钵，加入自己的眼泪，再把玉米放到佛像的另一只手中，石钵中的水即可饮用。她捡起水池边的树枝(Stick)，以后也许有用。到右边的神殿口，小心翼翼地走进去，见一只大得出奇的蝎子撅着尾巴直扑而来……，看样子神殿一时半会是进不去了。

她顺着小道向上走，来到山坡下。这里有一巨大的石人头像，其嘴巴象是一扇大门，但大门被封得死死的，上面的箭头小孔一定是插钥匙用的。石像右边有一眼细小的泉水，旁边有一山洞，洞口的岩石上被人画上了一些奇怪的图案。仔细分析后，她发现盐水湖里使水下降的方法：把佛像三个项圈上的三颗蓝宝石都放在右边第二个位置，再掰动佛像的手镯使石钵朝下，池水就会下沉。进入山洞，见石台上并排放着四个泥罐(Clay Pot)，因为日久天长，有三个风化了。地上还放着一个竹篮(Basket)，打开一看，里面装着一颗玉米粒(Corn Kernel)，也许这颗玉米粒可以种下，制造淡水不是需要玉米吗？她来到泉水旁，刚把玉米粒放到地上，奇迹发生了，一人多高的玉米树眨眼之间就长成了。她拿起玉米穗(Ear of Corn)，再向右走，地上有两个小洞，一只兔子突然从洞口露出脑袋来，吐着舌头喷了她一身的口水，她暗想：总有一天会让你好看！在兔洞旁边居然有间小商店(也不知道谁会来光临)，她轻轻地敲敲门，一只小老鼠开门说："我的眼镜被兔子抢走了，没有眼镜我什么也看不见。"说着，就乒地一声关

上门。

瓦拉妮丝心想：还是先制造一些淡水比较好。回到佛像处，她用泥罐在池水中盛了满满的一罐水倒在佛像的石钵中，再把玉米放在佛像的另一只手中，好了，看着女儿的梳子对着石钵开哭。佛像手中的玉米发出金光后，她在石钵里盛了一罐水，一尝，果然是淡水，心想这下就不怕渴了。既然已经知道池水的下降方法，何不一探究竟？她照着山洞旁岩石上的图案做下去：对好项圈，扳动手镯，让石钵翻下。但等了半天，一点动静也



没有，尻！骗子到处都有。她仔细察看佛像，发现头好象可以转动，当把佛像头扳为太阳神后，水池里的水迅速降了下去。咳，机关在这儿。她提着裙子，小心地顺着台阶下到池底，地上跪着个金武士，手托金盘，盘中的两块小石碑合在一起正是山坡下石头像的箭头钥匙。她刚想拿，但转念一想：(游戏)不会这么简单吧？她看看周围，只见下面有两个小洞，想必是水流通道，会不会金武士手中的金盘是机关呢(此时拿，定会变成腌咸肉)？

瓦拉妮丝又来到神殿处思量对付蝎子祖宗的对策：

方法1　除掉蝎子

在绿洲附近的沙漠中可见到一股旋风，总在一具枯骨附近旋转，把握时机可以拿到一个猎号(Hunting Horn)(笔者：不拿也可，但游戏发展有所不同)。沙漠里总可见到个鬼魅，与它“亲切”地交谈后，才知它是那枯骨的孤魂，因为是渴死的，所以喝水后才能超生。她想，从佛像那儿得到的淡水，可以让他喝一小口。当孤魂喝干淡水后，感激得五体投地，带她到枯骨处，施法移走了旋风，原来枯骨的身边有一个布袋，里面有瓶昆虫缩小剂(Bug Reducing Powder)(笔者：如没有拿到猎号，则只有绳子)。拿到它后，孤魂就消失了。她回到神殿，等大蝎子出来后，把昆虫缩小剂撒到它身上，你就乐吧……

方法2　躲过蝎子

瓦拉妮丝把衣服碎片绑在捡到的小树枝上，制成旗子，进入神殿，等大蝎子出来后，用旗子引诱它，低智商的蝎子居然为了对付旗子而用尾针把自己钉在墙上，她趁机进入神殿。

神殿里有一石台，上面坐着一个石人。先按石台下的按钮，石台上露出三颗宝石。瓦拉妮丝把两颗宝石分别放在石人的双手上，另一颗放到凸起的石台上。这时从石台下升起一块石碑，与盐水池底的那块一模一样，她高兴地跑出神殿。

好了，该是对付兔子的时候了，对付它也有两种方法。

方法1　妙用猎号

瓦拉妮丝来到兔洞前，不知好歹的兔子仍然大吐舌头，于是她恶狠狠地掏出猎号，瞄准洞口，Wooo，可怜的兔子呼啸着直飞出来，也许它聋了。当它落下时，掉了两样东西：一团兔毛(Jackslope Fur)和一副眼镜。

方法2　绊脚索

用绳子系在盐水池边的两棵仙人掌上做一个绊脚索。不久，兔子从远处跑来，绊到绳子上转了大约五千多度的回旋，被抛到空中，又重重地摔在地上，也许它残了。当它落下时，掉下兔毛和眼镜。

瓦拉妮丝得意地拿着眼镜敲开了老鼠商店的门。问它关于沙漠的事及是否见到她的女儿。但老鼠三句不离本行，问瓦拉妮丝要不要买点什么，交换也可以。她拿出身上所有的东西，不是老鼠不要，就是她不想换，结果不欢而散。

泉水旁的植物不知何时结了果，她采下一颗种子，又去老鼠商店，成功地换到了一块绿松石(Turquoise Bead)。再次下到盐水池底，她试着把绿松石放到武士的金盘中，金武士的头点了两下，原来金盘是重量控制机关。她挑了一块自己没有的石碑，回到上面。

在石人头像处，她把两块石碑合为一体，放在箭头小孔处，门开了，里面是个通道，对面则是一片郁郁葱葱的森林。瓦拉妮丝高兴地向着光明走去，不料，从通道上方的洞口爬出了一只巨大的蜥蜴，一声刺耳的尖叫……

第二章　A troll is as a troll does .

罗丝拉被一只大手从镜子中拉出来，那“人”(Troll)看上去就知道不是人类，大大的鼻子，长长的耳朵，矮小的身材，从装束看象是一位国王。当她转身照镜子时，险些没晕过去——也是大大的鼻子，长长的耳朵，矮小的身材，一定是被人施了魔法。国王把她带到一间小屋，关上门就走了，据说国王要和罗丝拉成亲。她拉开门走出了房间，这里好象是地下溶洞的大厅，一

旁还摆放着国王宝座。大厅的中央有一个胖女人正在狂织毛衣，对话中知道她叫玛蒂德。聊了一会，罗丝拉伤心地哭了，她不想嫁给那个丑八怪，尽管自己也变成了那样。玛蒂德很同情她的遭遇，答应配制药水帮她恢复人形并逃出这里，但必须找到几样东西才行：烤甲虫(Baked Beetles)，金碗(Bowl)，绿水(Green Water)，银勺(Silver Spoon)和龙鳞(Dragon Scale)。

这时一个小孩跑了过去，远处传来家长的咆哮声。由于慌张，他掉了玩具还不知道。罗丝拉过去捡了起来，原来是一个精致的玩具鼠(Toy Rat)。

取得烤甲虫和金碗的方法：

来到大厅右上角的厨房，只见大师傅正在炉前一边跳着舞一边做着冒着泡的象是食物的东西。当他看到一旁咧嘴偷看的罗丝拉时，以迅雷不及掩耳的动作把她抛了出去。这时，一个满脸诡异的女人走了过去，象是邪恶的女巫。罗丝拉来到旁边的泥水浴池，里面泡着两个人，与她们聊了一阵儿，知道这个女巫名叫玛莉莎，法术无边，而且十分凶残。

罗丝拉突然想到用玩具鼠来对付大师傅。她再次来到厨房，偷偷把它上了弦放到地上，大师傅为了捕鼠在稀里哗啦声中昏倒了，玩具鼠也蹿了回来。罗丝拉趁机在桌上找到了烤甲虫和金碗。

取得绿水的方法：

罗丝拉又到左下角的打铁铺，与一大汉说了几句，他就想非礼，罗丝拉说即将是皇后，他改为飞吻。旁边有个小子正在拚命凿墙，对话后才知，他一直想出外旅行，但苦于没有钱，所以拚命挣。穿过铁铺，来到地下洞，取下一边墙上的提灯(Lantern)，用金碗盛下池中的绿水，再回到铁铺在火炉边点燃提灯。

取得龙鳞的方法：

罗丝拉从右下角来到一条岩浆河旁，小石桥边有一个破旧的吊车通向上面。刚到桥上，不知从哪蹿出一个"程咬金"，哇呀呀怪叫，说到祖宗也不让过，罗丝拉只好走开。在远处土坡上，她发现了一辆四轮小推车，可少一个轮子。她想，也许国王宝座旁的盾牌可以派上用场。回去偷了盾牌，把它安在车轮的位置上，再用盾牌上的长钉(Shield Spike)固定住。跳上小车，尖叫着向小石桥上的家伙撞去，"程咬金"应声落入岩浆河中。

继续向前走，在一条羊肠小道的尽头见一条白龙躺在地上呻吟着，身边小山似的宝石发出令人心动的光彩。对话中才知道：这条不愁吃不愁穿而且又有财宝的白龙失去了吐火能力。于是罗丝拉用点燃的提灯，点着了白龙嘴里的火。白龙忍不住内心的喜悦，在飞上天空尽情折腾之前，送给罗丝拉一块大宝石(Big Gem)。把它送给铁铺中的小子换得锤子(Hammer)和凿子(Chisel)，趁白龙熟睡时敲下龙身上的鳞片。

取得银勺的方法：

罗丝拉想起铁铺桌上发烫的小盒，想必就是银勺，但没有办法拿到。她想到硫磺可以致人昏迷，她来到后面山洞，小心地跳过地缝，取得湿硫磺(Wet Sulphur)。回来趁打铁大汉不注意，把硫磺疾速扔进火炉(与人谈过足够话后)，大汉晕得直叫妈。她用墙上挂着的钳子夹住发烫的小盒，放在一旁的水桶中冷却，即得银勺。

罗丝拉回到大厅，把几样东西交给了玛蒂德。她把烤甲虫、龙鳞扔入盛着绿水的金碗中，再用银勺搅和了半天，施法后让罗丝拉喝了一口，什么反应也没有。玛蒂德想了想，拔下自己的头发放入碗中，再让罗丝拉喝了一口。罗丝拉就开始在一旁象面团一样变来变去，最后终于恢复了漂亮身躯。这时，国王和那个抱狗的女巫玛莉莎在罗丝拉身后出现了，可怜的罗丝拉被关进了小屋。她看到墙上国王的画像冒出了白烟，就把屋里的小板凳在画像下垒起来，爬上去搬开画像，原来是个通风孔，她毫不犹豫地钻了进去，得知国王与玛莉莎可怕的计划：操纵火山爆发！继续向前爬，不料从国王宝座的上方掉了下来，一同摔下的还有一只龙蛙(Dragon Toad)，罗丝拉看它长得可爱就"收留"了它。

屋里的女巫正在冲着玛蒂德大喊大叫，玛蒂德被赶了出来，又回到原来的地方织衣，罗丝拉拿出龙蛙请教她，在她的帮助下，龙蛙居然说话了。原来真正的国王被女巫囚禁了起来，现在的国王是假的。玛蒂德交给罗丝拉一条魔绳(Enchanted Rope)，并叮嘱她赶快逃走，设法救出真国王。这时可恶的女巫玛莉莎又蹦了出来，吓得罗丝拉一溜烟躲到石桌下面，她急中生智，故伎重施，把玩具鼠放了出来，在一声尖叫后，玛莉莎逃走了。罗丝拉来到岩浆河处，用魔绳系紧破吊车，跳了上去。只听一声熟悉的尖叫……

第三章 The sky is falling .

正当瓦拉妮丝高兴地前行时，不料从通道上方的洞口爬出一只巨大的蜥蜴挡住了去路，她被吓得魂不附体，慌忙逃出了山洞。在盐水池边，捡了一块晶莹的盐块(Salt Crystals)。当回到石人头像的地方时，她惊奇地发现一棵刺梨(Prickly Pear)结了果，立刻想到，要是那个大蜥蜴可以贿赂的话…… 她象打高尔夫球那样用树枝轻松地得到了刺梨。大蜥蜴受贿后，大开方便之门，瓦拉妮丝高兴地进入了对面的世外桃源。

向左来到一棵大树下，只见树干上深深地插着一

把匕首，从匕首处流下了两行金色的血液，匕首一定被施了魔法。有一只麋鹿蜷伏在树下，对话后才知道他叫罗德爱迪斯，是一名武士，他的妻子茜尔瑞丝被人施法变成了这棵大树，而自己则被变为麋鹿，一直守候在妻子身旁。瓦拉妮丝被他们深深的爱情所感动，答应一定想法拯救他们。

再向左走，来到一片阴森的树林中。突然，一只巨熊出现在面前，瓦拉妮丝五步并作一步地逃了回来，看来只有另寻出路了。沿着河床向上游走，小心地踩着河底的鹅卵石到达对岸。只见一张巨大的蜘蛛网罩在路前，一只大蜘蛛正在餐前戏弄着它的食物，那是一只会说话的蜂鸟。瓦拉妮丝义愤填膺，掏出竹篮罩住蜘蛛扔进草里，救下蜂鸟。小蜂鸟许诺将来一定报答，就飞走了。又过一片黑森林，来到一座小镇门前。咚咚咚地敲了一通门后，看门人就是不让她进。瓦拉妮丝注意到旁边有一个小门，就不管看门人的阻拦了。



从小镇礼堂走出一只拿着手杖的绅士狗，他怀疑瓦拉妮丝会给小镇带来危险，冲着瓦拉妮丝一阵狂喷口水的犬吠。幸亏距离远，不然肯定落个狗水喷头。瓦拉妮丝掏出女儿的金梳子，故意伤心地诉说了母女俩的悲惨经历，绅士狗被感动得鼻涕泡都冒了出来，敌意顿消。瓦拉妮丝来到小镇的瓷器店，见牛老板法南度正在痛哭，原来他唯一的朋友——小鸟儿被人偷了。

在小镇礼堂的大门上贴着一张纸条，原来他们正在准备举行生日化装PARTY 。瓦拉妮丝也想凑一凑热闹，但因为没有面具，说什么守卫也不让进，只好去逛街摊了。在广场水池边的小售货车旁，她发现一个蒙着布的鸟笼，里面有一只小鸟，可能是法南度的。她对小鸟说明了情况，偷出了小鸟(China Bird)。回到瓷器商店，把小鸟还给了法南度，他高兴极了，把一旁挂着的面具(Mask)赠给了瓦拉妮丝作为回报。

出了瓷器商店，瓦拉妮丝戴上面具，在守卫的欢迎声中混进了礼堂。大厅里一片喧闹，大大的生日蛋糕摆放在桌上，她趁机抹了一口，味道不错。趁众人不注意，她溜进里屋。这里上下左右交错着许多楼梯，真不知如何是好，走右边吧。她好不容易来到一扇门前，正要开门，一股浓烟熏得她晕头转向。打开门，眼前又是一片眩晕，房内四面全是镜子，一旁桌上摆着小天使雕像，下面的字迹模糊不清。正中央安放着一个巨大的不知名的东西，看起来象是一座喷泉。当她照镜子时，才发现原来全是哈哈镜。在她欣赏中间一面镜子时，镜中的她把瓦拉妮丝拽了进去，她从另一个房间的镜子中跳了出来。这里看上去象是绅士狗的书房，她在书桌的抽屉里发现了一面魔镜(Magic Statuetle)，当把女儿的梳子放在魔镜上时，看到的正是罗丝拉在吊车里尖叫的一幕。

瓦拉妮丝来到广场上。天上的月亮突然掉落到水池中，她试图捡起池中的月亮，但是够不着；又惊奇地发现在鸟巢里有一枚钱币(Wooden Nickel)，赶紧过去捡了起来。有了钱，她来到上面的杂货铺，可进去又出来了，这里象是道具一样，只有一扇门。她怀疑是不是在做梦，突然想到身上还带着一些盐块，就吃了一块，咸得她直咳嗽。这次她顺利地进入了杂货铺，店主是乌龟，热情地招待了她。瓦拉妮丝看了看里面的杂货，真是什么都有，她用仅有的一块钱买了一本书，翻开一看，是一本无字天书，真是留之无用，弃之可惜，又想到老鼠商店，也许可以在那儿能换到一些有用的东西。于是又长途跋涉来到了老鼠商店，果然用这本书换到了一把钩子(Crook)。她又回到小镇，用钩子拿到了水池里的月亮，仔细端详着它，象是一块奶酪。这时绅士狗带着两个护卫从礼堂出来，叽哩咕噜地大叫了一通，最后以偷月亮的罪名逮捕了她。

第四章　Will the real troll king please stand up .

正当罗丝拉从吊车中爬上来时，吊车的绳索因日久而断裂了，她一边发出刺耳的尖叫一边扒住了洞口的岩石。只见一人手提铁锹走了过来，好象要救她。罗丝拉慌忙抓住铁锹，那人把她拉了上去，旁边的土把洞口也封死了。罗丝拉环视一下四周，这里是一大片墓地，自然是阴森恐怖，不时地有厉鬼从地下冒出伤人，好在身边还有一个人。他正用铁锹挖着什么，不时地上来用尺子量一量罗丝拉的身高，看样子象是个挖墓人。他介绍说此地叫乌格布格，到处都是危险，并自豪地把自己发明的挖掘机让她看了一眼，还说朋友的一只小老鼠丢失了。罗丝拉注意到挖墓人小屋的门上画着骷髅头、蝙蝠和蜘蛛，不知是什么意思。

向右来到一棵大树下，只见树上挂着一个巨大的南瓜头，一个小鬼儿正在上面玩耍。下面布满了蜘蛛网，显然下面隐藏着危险。继续向下走，到了一片阴森

的沼泽地，打开面前的门，眼前出现一个树妖，张牙舞爪地扑过来，罗丝拉仓惶逃窜，只好又回到南瓜头处。不知何时从树上落下一架小吊车，准是树上的小鬼儿外出了，她趁机跳上吊车，进到南瓜头里面。屋里放着一口棺材，一旁立着一具裹满布条的木乃伊，小桌上还并排摆着四个小南瓜头，木乃伊和小南瓜头都会发出令人苦胆发颤的声音。罗丝拉怕主人回来，急忙捡起地上的脊椎骨(Back Bone)，从棺材中拿了布包的脚(Foot In A Bag)，慌忙跳上吊车下到地上。向左来到一幢有栅栏的二层小楼前；一个小鬼用喷子在墙上喷着只有他自己才可以看懂的画，小楼的主人出来赶走了他。罗丝拉来到门前敲了敲门，主人把她让进了里面。大聊一通后得知主人原来是一名医生，叫卡莱文，由于一次事故失去了脊柱。罗丝拉参观了一下医生的房间，一边是堆满书的书柜和棺材改装成的沙发，一边则是恐怖的手术台和破旧的书桌。她突然想到刚才得到的脊椎骨，就掏出来递给了医生，医生高兴地接过骨头，毫不犹豫地吞了下去，立刻就变高了。为了表示感谢，医生从书柜上拿下一个小木箱送给她。打开一看，吓了一跳，原来里面是一只古怪的小宠物(Weird Pet)。她不想要，但盛情难却，只好收下，然而带在身上又确实不自在，突然想起南瓜头上的小鬼。就告别医生来到南瓜头处，只见两个小鬼正在玩弄一只小老鼠，她想可能是挖墓人的老鼠，就对他们说自己这里有世界上最好玩的玩具，问他们是不是想要。他们放下吊车让罗丝拉上去，但看到他们不怀好意的眼神，罗拉丝只把小木箱放了上去。他们在里面大抢一番，小老鼠(Gravedigger's Rat)趁机跳到了罗丝拉手中。



罗拉丝把老鼠还给了挖墓人，换得一个小号角，挖墓人说如果遇到什么麻烦，吹一下号角他立刻就会来帮忙的。

罗丝拉又来到南瓜头处，两个小鬼儿又在虐待小动物，他们把一只猫锁在小木箱中，又踢又打。小鬼儿走后，罗丝拉用锤子凿子打开了小木箱，小猫感激地赠给她一条命(据说猫有九命)。罗丝拉再回到挖墓人处，只有铁锹矗立在风中，她抄起铁锹(Shovel)向左走。来到一片废墟旁，一见墙上那红眼恶狗的影子便头也不回地逃开了。在墓地里她看见一个身穿黑斗篷的女人在一座大坟前痛哭流涕。这时从天空中飞过一匹黑马，马背上坐着一个可怕的无头骑士。在一堆白骨处，她感到很奇怪，上前一看，白骨向她爬来，她在发出尖叫的同时跑开了。此处必有蹊跷，就吹响了那狼嚎般的号角(在屏幕下角的空地多试几回)，只见挖墓人叮叮当当地开车而来。他毫不费力地挖开了那堆白骨，原来下面有一口大棺材，奇怪的是棺材用铁链围了一道又一道，一把密码大锁大得出奇，罗丝拉毫不费力地就打开了它，因为她想到了挖墓人小屋门上的图案。棺材里有一位国王，和地下溶洞的国王长得一模一样，罗丝拉立刻意识到他就是真正的国王。砰的一声，总在关键时刻出现的玛莉莎又蹦了出来，她把罗丝拉和国王一起锁进棺材，并留下一句话："你们一起过下个世纪吧！"就把他们掩埋了。国王放出一只萤火虫，棺材里一片大亮。罗丝拉对国王讲述了在玛蒂德的帮助下逃出地下的经过。这时，棺材外面的树根伸了过来，马上要进入棺材了。罗丝拉突然想到玛蒂德说过龙蛙有一种魔力，就拿出龙蛙交给国王，国王让龙蛙在地上挖了一个大洞，她又用锤子凿子打开了国王手上的铁链，俩人跳进洞中逃之夭夭。他们在墓地的边缘钻出了地面，但只是暂时地逃出了魔掌。国王把他的魔杖(Magic Wand)交给罗丝拉，让她把自己变成一只甲虫(Troll King As Scarab)带在身上，并赠给罗丝拉一身黑斗篷(Black Cloak)。她必须找到进入地下的入口，阻止玛莉莎的阴谋。

想到医生卡莱文也许可以提供帮助，就来到了医生的小屋。医生说要想走出这里，必须穿过玛莉莎的花园，也就是那片沼泽地，但要解决掉花园里的树妖，说着从书柜上拿了一瓶落叶剂(Defoliant)递给罗丝拉。

告别医生，向玛莉莎的花园走去。轻松打败树妖后，罗丝拉见到一株食人花。她向食人花问一些事，但食人花总是不怀好意地诱她过去。食人花下面有一朵小花格外引人注目，罗丝拉把从南瓜头那里偷来的脚扔给了食人花，在它大嚼脚跟时，罗丝拉迅速地摘下了小花(Fragrant Flower)。当她走到玛莉莎的小楼前时，国王告诉她必须到玛莉莎的房间取得一样东西，否则不能打败玛莉莎，但不能从正门进去。他们转到小楼后面，在墙角处发现一个小洞直通房间的地板下面，就是洞口太小，罗丝拉用铁锹挖大洞口钻了进去。松动的地板上有一个小孔，她刚要进入房间，突然房门开了。玛莉莎和她那形影不离的狗走了进来，她慌忙盖上地板藏在下面。可是狗还是闻到了气味，在她藏身的地板

上闻来闻去，罗丝拉赶忙拿出了那瓶落叶剂对着正在吸气的狗鼻子狂喷。狗被呛得汪汪怪叫，玛莉莎把它抱出了房间。罗丝拉趁机跳进房间，翻箱倒柜，终于找到了一个神秘装置(Mysterious Device)，象个充电器。在收拾满地衣服时，她捡起了玛莉莎的毛线丝袜(Woolen Stocking)，从原路钻出了房间。



向右走，到了一片阴暗的树林，一头巨熊挡住了去路。她急中生智，用毛线丝袜和小银弹(Silver Pellet)做了一个弹弓(Sling)，狠狠地打在了狗熊的鼻子上，这突如其来的疼痛让狗熊在树林里跑了好一阵子。树林里所有动物的眼睛都一起汇聚到罗丝拉的身上，当它们惊讶的眼神与罗丝拉的目光相对时，被吓得全都逃光了。罗丝拉也如梦初醒地跑出了树林，但还是被刚反应过来的恶熊扯下了斗篷。

一口气跳过干枯的小河，来到小镇前，象她母亲一样从旁门进入。在礼堂门前罗丝拉向绅士狗自我介绍了一下，绅士狗说她的母亲正在找她，说完就进了礼堂，罗丝拉跟了进去。走过交错的楼梯后，来到了四周都是镜子的房间，见中间的那面镜子已经被人用木板钉死了。她看到天使雕像下面的字迹不清，就用毛线丝袜擦净上面的尘土。只见上面写道："我是一个饥饿的小孩，但不想喝冷的或者热的稀粥，也不想吃讨厌的三明治，只想吃那甘甜可口的水果。如果你能满足我的要求，你就会看到大地的颤抖，河水会裂开，你就会进到黑暗的深处。满足我，就会达到你的心愿！"罗丝拉想，反正要再到地下阻止玛莉莎的阴谋，就试一试吧，可是到哪里去找水果呢？想到外面去找，但反锁的房门使她成了笼中小鸟。突然她在房间石柱的上面发现了一串黄金葡萄(Golden Grape)，于是抡开锤子取下最大的一颗，把它放在天使的手上。奇迹发生了，在一阵轰隆声后，房间里的"喷泉"上升了，下面露出了通往地下的入口。罗丝拉向下一看，眩晕了一阵，真是深不见底。怎样下去呢？看来只好求助于国王了，她用魔杖把国王恢复了人形，国王只说了声"没时间了"，就纵身跳了下去。这么简单！她壮了壮胆，发出她那特有的可长时间不换气的尖叫声也跳了下去。他们正好落在火山控制室的通道里，国王在前面的门上左扳了一下，右扳了一下，再推上中间的开关，打开了控制室的大门。进到里面，那个假国王正要发动机器引发火山，国王冲上去就与他滚打在了一起……

第五章 Nighemare in Etheria.

瓦拉妮丝被带到礼堂大厅里，欲加之罪，何患无辞？她被说得一文不值。大家要求她马上把月亮放回天上，否则别想走出小镇半步，说完就把她赶出了大厅。来到街上，看见小镇的大门已经加了岗，逃走无望。她又逛到了杂货铺，正巧店主正在收购面具，反正面具已经没用，就拿来换了一只橡胶鸡(Rubber Chicken)。出了杂货铺又来到摊车处，摊主象是一只厚嘴唇的大鲶鱼，当他讲到十分想得到魔镜时，瓦拉妮丝把身上的魔镜递给了他，摊主迫不及待地抓过魔镜，并赠送一瓶药膏(Were Beast Salve)作为回报。

瓦拉妮丝想，反正也不是真正的月亮掉下来，就稀里糊涂地把月亮"送"到天上吧，动物的智商也不高，它们不会疑心的。她把橡胶鸡系在水池边的树枝上，利用橡胶的弹性把月亮射到了天空，至于落在哪里就不管了。奇怪的是，掉在地上的橡胶鸡居然叫了几声走开了，树枝上还挂着它仅有的一根羽毛(Feather)，瓦拉妮丝取下了它。无知的绅士狗出来大大祝贺了她一番，并撤去大门的守卫。瓦拉妮丝心想机不可失，快溜。

她一直在关心着麋鹿和大树，于是又来到他们面前。麋鹿嘱咐她在森林中要十分小心，并指点她去找石头像，也许石头像可以帮助她。在森林里转了好大一会儿，终于在河对岸的树林里找到了酣睡的石头像，她用羽毛在他的鼻子下面折腾了一阵子，石头像终于在阿嚏声中醒来。瓦拉妮丝伤心地述说了以往的经过，石头像同情地告诉了她河边雕像的秘密。她又回到断桥边，突然想到以前曾救过一只蜂鸟，就在花间寻觅起来。那只蜂鸟恰巧正在采蜜，说可以给她一些蜂蜜(Nectar)，瓦拉妮丝就用泥罐接了满满一罐。她把蜂蜜按照石头像的指示倒入了河边雕像手中的水罐，从水罐中源源不断流出的清清河水刹那间充满了整个河道。那头麋鹿也来到河边喝水，突然变成了一个魁梧的武士，身上的魔力消失了。他们来到大树下，罗德爱迪斯使出了吃奶的力气拔下了那把插在大树上的匕首，并用全部的法力维持大树的生命。瓦拉妮丝尽管非常想帮忙，但是一来自己帮不上什么忙，二来还要寻找女儿，就告别了他们，并说有机会一定帮助他们。

瓦拉妮丝想，寻找女儿一定得穿过左边的树林，但

是里面的熊先生肯定会“热情”地款待她，她又不能象关羽那样“刀劈猾熊”，看来只好另想它法了。她掏出药膏，想到摊主曾说过它的神奇功效，但不知有没有用，最好用东西先蘸一点试试。她灵机一动，想到了挂在仙人掌上的兔毛，于是又回到沙漠取了兔毛。在树林边的空地上，把兔毛放进药膏里，再把药膏均匀地涂在了自己的脖子上。一种从来没有过的感觉传遍了全身，她居然意外地变成了一只大兔子，大叫一声向树林跑去。那只巨熊还拦在那里，兔子以光速从它身边跑过，并顺手撩走了它的宽大外套，原来它是一只穿着破旧内裤的瘦小枯干的老熊。



瓦拉妮丝跑到了玛莉莎花园。恢复人形后她自言自语地说“我这辈子从没跑得这样快过”。这时那只老树妖又跳了出来，但被赶来的罗德爱迪斯干掉了。瓦拉妮丝向那株食人花问清了这里的情况，出了花园，她来到了医生卡莱文的小楼，医生把她让进屋后聊了一会，但医生也不知罗丝拉去了哪里，只好告别。在墓地转了一圈，遇到那只黑猫，黑猫告诉她罗丝拉为了阻止火山爆发已经和国王到地下去了。在废墟处，一只大黑狗从墙上蹿出，拦住了她的去路，吓得她赶紧跑开。又来到了南瓜头处，只见吊车已经落下，进到南瓜头里，发现木乃伊手中有一根大腿骨(Femur Bone)，心想：狗最爱吃骨头，也许可以和那狗沟通沟通。抢下大腿骨来到黑狗处，用骨头诱惑，黑狗敌意顿消，说：“除了我的主人，你是对我最好的人。”瓦拉妮丝问它的主人发生了什么事，它说玛莉莎砍下了它主人的头，主人每天都骑着飞马在天空中找他的头，而我就一直守在家里等着他。瓦拉妮丝说她可以帮助他们，黑狗就把脖上的奖牌(Horseman's Medal)送给了她。

在一座坟墓前，瓦拉妮丝见到了正在哭泣的无头骑士的妻子，当把奖牌递给她时，她悲痛欲绝地跑开了。只见坟墓的大门紧紧地锁着，看来只有炸开墓门才能进到里面。她来到南瓜头处，小鬼儿正用一串点燃的鞭炮(Lit Firecracker)戏弄一只猫，她趁机捡起一个鞭炮，赶回来炸开了墓门。进到墓室，鼓足勇气用力推开棺材盖子，颤抖地从里面拿出了一块人头骨(Horseman's Head)。她在大路上用人头骨拦住了无头骑士的飞马，无头骑士接过头骨后，把它放在了自己的脖子上，说也奇怪，连肉带胡子一块长出来了。他的大黑狗也高兴地蹿了出来，媳妇儿也回来了，看样子他又能过上幸福生活了。为了感谢瓦拉妮丝的帮助，骑士把他心爱的飞马赠给了她，并给她一支横笛(Horseman's Fife)，在说了它的用处后，彬彬有礼地把瓦拉妮丝抱上了飞马。

飞马把她带到了邑泽里阿(Etheria)。这里宛如仙境，大地飘浮在白云之上，四道彩虹分别通向四个不同的地方(左上：通向沙漠；右上：通往小镇；左下：通到沼泽；右下：通断桥)。瓦拉妮丝顺着山道来到一个洞口，里面黑乎乎的十分可怕，她只好在洞旁边的草丛里摘了一串小紫花(Ambrosia)，一边往回走，一边听小鸟的歌声。向上走，穿过云雾，见到一把巨大的竖琴，上面有一个明亮的水晶球在闪闪发光。她忍不住上前弹了起来，不知不觉地弹出了小鸟歌声的旋律，当刚刚弹到前四个音符时，竖琴就神奇地自己弹了下去。突然，上面的水晶球闪了几下，她感到十分奇怪，当她的手指刚碰到水晶球时，一股巨大的吸力把她吸了进去。

只见前面有三个黑衣白发的仙女围在一个闪光的东西前编织着。瓦拉妮丝对她们诉说了玛莉莎的阴谋和女儿的危险，请求她们帮助。她们说必须到达梦的世界，才能找到答案，说完就把瓦拉妮丝赶了出来。看来这天上仙境没什么可干的，她毫不犹豫地从彩虹处(右下)跳下了人间。

她正好落在断桥处，看到那边的罗德爱迪斯已经失去了拯救妻子的希望，准备和爱妻一起渡过最后的时光，树下响起了伤感的笛声。她想起曾经许诺一有机会就会帮助他们。在河对面的雕像前，她把那串将要干枯的小紫花栽在了水罐中，刹那间水罐中长出了鲜嫩的水果，她高兴地挑了一个大石榴(Pomegranate)带在身边。在树旁，一切东西都不能引起罗德爱迪斯的兴趣，看来他是真的绝望了。瓦拉妮丝想，也许石榴会对大树有些帮助，就把石榴放在了树上。大树竟然意想不到地变成了一个美丽的姑娘，他们长时间地拥抱在一起，享受那再次重逢的喜悦。

瓦拉妮丝想到医生可能有办法让自己进入梦的世界，于是又辗转来到医生的小楼。当见到医生时，他正为火山的事要收拾东西逃命，看来情况越来越危急了。瓦拉妮丝说她必须到梦境中去，但是一连串发生的事已经使她兴奋过渡而失眠了。医生让她躺在沙发上，在他的催眠术下，瓦拉妮丝进入了梦境——在一片云雾

里，时间被扭曲了，岩石变成了奇形怪状的影子，突然影子怪物向她扑来，她掉进了水中，等游上岸后，前面出现了一个巨大的房间，突然一块巨大的冰石向她滚来，里面冻着一个可怕的女人把她惊醒了。出了医生的大门，来到断桥边，向茜尔瑞丝讲述她的梦，茜尔瑞丝说只有阳光才能解开那块封冻的冰石。看来只有再次求助于那三位仙女了。她吹起横笛，飞马把她载到了邑泽里阿。重新弹起了竖琴见到了三位仙女，她们赠给她一个梦圈(Dream Catcher)。瓦拉妮丝用梦圈在山顶的洞口边成功地收服了一只影子怪。进到洞里，里面一位老者正在编织着五颜六色的梦。在百般恳求下，他才为瓦拉妮丝编了一条梦毯(Tapestry of Dream)，并告诉她只要坐上梦毯，她就会被带到梦界。瓦拉妮丝迫不及待地坐上梦毯，果然来到梦中的地方。影子怪又出现，她及时地把梦圈中收服的影子怪放了出来，让它们大战三百回合去了。在巨大的房间里，她见到了冰石。可要如何把阳光带到这里来呢？她想到玛莉莎的家里也许可以有点收获。

在玛莉莎的房门前，她犹豫了一下，前面太危险，还是想法从后面进去吧。房间里讨厌的狗鼻子又发挥作用了，瓦拉妮丝把小紫花放到狗鼻子下，狗以为是一块骨头而大流口水，玛莉莎又及时地出去遛狗了。她跳进房间，发现玛莉莎的台灯由水晶体(Crystal Shaft)制成，就随手摘了一个。现在就差把阳光储存在水晶里了，到沙漠去碰碰运气吧。在沙漠的神殿里她成功地把水晶充满了阳光(Crystal Shaft With Sunlight)。坐上梦毯回到梦境里，用充满了阳光的水晶化开了封冻的冰石，美丽了仙女复活了，瓦拉妮丝对她讲述了发生的事情，仙女送给她一根魔缰绳(Magic Bridle)，并嘱咐她上到山顶，自会有人相助。说完就施法把瓦拉妮丝送回了邑泽里阿。来到山顶，她用魔缰绳套住了那头来回遛弯的飞马，飞马把她带到了云端。在上面她向风神讲述了玛莉莎的阴谋……



第六章 Ready ，set … Boom！

当罗丝拉来到控制室时，只见两个国王正打得难解难分，都让罗丝拉干掉对方，罗丝拉把魔杖(T 面→F 面)举了半天，最后一咬牙一闭眼，随便挑了一个离她近的国王用魔杖比划了下去，只见他跳了几下，变成了一个英俊的小伙子(爱德格)，显然他丧失了记忆，不知自己身在何处。这时玛莉莎又在关键时刻及时赶到，她举手把国王电晕，搬走了爱德格，奸笑着施法把罗丝拉放在了正要喷发的火山口上。

尾声

爱德格把瓦拉妮丝抱上飞马，飞奔而去。灼热的火山岩浆就要淹没罗丝拉了，有人用一张大网暂时罩住了岩浆，罗丝拉发疯般地用铁锹在火山口边上挖了一个小洞跳了进去，爱德格与瓦拉妮丝也在墓地挖开一个地洞进入了地下。罗丝拉穿过通道，打开控制室的大门(左，右，中)，只见国王还躺在地上昏迷不醒。她把充电器插在旁边机器的插座上，充足电力后，再拔下准备对付玛莉莎。国王真是经蹬又经踹，不管怎么折腾就是不醒，罗丝拉只好出了控制室，在通道的窗边发现一朵盛开的小花(Fragrant Flower)，用铁锹橇开下边的大石，站到大石上便可拿到小花，再回控制室，用花香很轻松地就把国王熏醒了。他立刻反应到火山快爆发了，赶忙扳下了控制开关。从指示器中看到岩浆渐渐地降了下去，国王和罗丝拉高兴地大笑起来。这时瓦拉妮丝和爱德格冲了进来，母女俩终于在长久分离后再次团聚了。但她们高兴得太早了，女巫玛莉莎又蹦了出了，她电倒爱德格，伸着十个指甲盖儿向罗丝拉扑来，罗丝拉早有防备，掏出充电器，对准玛莉莎……哇一哇一玛莉莎被电成了襁褓中的婴儿。她的狗蹿进来闻了闻，象是伤心地走开了。

喜剧的结局

罗丝拉赶紧用猫赠给她的一条命救活了爱德格。这时，一对夫妇走了进来，对话中才知道他们是爱德格的父母，他们收养了小玛莉莎。雪白的天鹅载着他们穿过金色的阳光飞回城堡中。罗丝拉与爱德格四目相对，相拥在一起，乘着天鹅在礼花声中飞向了远方。

悲剧的结局

罗丝拉没有及时地救活爱德格，他的父母在深沉的音乐中驾着黑色的天鹅飞上了天空。

沙丘魔堡
DUNE

北京　李鹏

载体	软碟·光碟	系统	DOS	语种	中文·英文	类型	战略冒险

近来，WESTWOOD 推出的新游戏《命令与征服》(COMMAND & CONQUER)，在操作上继承了沙丘魔堡系列的特色，不过情节上并无任何关联。纵观今日的战略游戏，似乎都有《沙丘魔堡》和《文明》的影子。

"沙"的历史

沙丘魔堡系列之所以著名，除了每部都开创当时游戏类型的先河外，还在于它曲折的情节。沙丘魔堡系列是由弗兰克·哈巴特(FRANK HERBERT)的《沙丘丛书》(DUNE SERIES)改编而成。



沙丘丛书最早的一部《沙的行星》(DUNE)，由美国《相似体》杂志连载的《沙丘世界》(DUNE WORLD)和《沙的先知者》(THE PROPHET OF DUNE)合并而成，曾获得1965年"星云"和"雨果"两种科幻文学奖。第二部《沙的救世主》(DUNE MESSIAH)是《银河》杂志连载作品的集成。

《沙的行星》中描写了一个遥远的未来世界，那时人类的文明是由帝国、垄断恒星间运输的宇宙协会、掌握行星领土的领主共同支撑。沙丹四世是已知宇宙的帝王，他凭借索多长突击队控制着帝国，使反抗势力不敢妄动。李托·亚崔迪公爵是沙丹四世的表弟，因其势力威胁到帝王而被送到了荒凉的沙的行星——凯勒丹。当地出产一种神秘的香料，由于可以医治"老人病"而成为帝国的最大财源。它为什么这么重要呢？因为太空飞行员经受长时间的孤寂，反应力会下降，甚至得老人病，为了维持星际运输，香料是必不可少的商品。控制凯勒丹大部分香料开采工作的哈肯尼家族，在皇帝的授意下消灭亚崔迪家族，亚崔迪公爵战败自杀，其子保罗和母亲杰西嘉逃到沙漠中请求土著人——费瑞曼人的保护。由于在费瑞曼人中流传的倍内盖世立特教派的传说，保罗被认为是救世主——摩狄，而成为费瑞曼人的领袖。在使用一种密药后，保罗得到一种预知能力，大大加强了力量。在沙漠的生活中，保罗娶了费瑞曼姑娘加妮，并将亚崔迪家族的战斗技术传授给费瑞曼人。最终，保罗控制了香料，并组织费瑞曼人向全宇宙进行圣战，获得帝国的绝对权力。《沙丘魔堡》在小说 的基础上加以调整，将战争限制在凯勒丹行星，最后也是以保罗建立亚崔迪帝国而告终。它在传统战略游戏的基础上加入了冒险情节和真实时间，这在当时可是个新玩意儿。

《沙的救世主》中保罗已统一了全部的人类世界，但苦心建立起的帝国内部出现了腐败，野心家和旧势力结合起来使保罗陷入了危机。紧要关头，保罗在战争中失去了预知力，他遵守费瑞曼人的传统，独自踏上了去沙漠的旅程。第二部以暗示保罗的死去而结束，但他最后说了一句："在这个宇宙中不能得出答案的问题还



有许多……"，而答案要到第三部《孩子们的沙丘》(CHILDREN OF DUNE)中才能找到。《沙丘魔堡Ⅱ》的改编比一代大得多。一代有室内剧一样的柔和气氛，而二代变得更注重血腥而不注重情节，它将故事简化为四大家族之间的争霸战争，而没有了原著中对人和宇宙哲理的探讨。不过它所运用的即时探测战斗界面，现在还为其它游戏所模仿，例如《中国》、《一线生机》、《魔兽争霸》……，不过能超过它的还真不多。

这场为争夺帝国统治而拼死相争的宇宙大战何时结束呢？让我们拭目以待吧。

英雄传奇

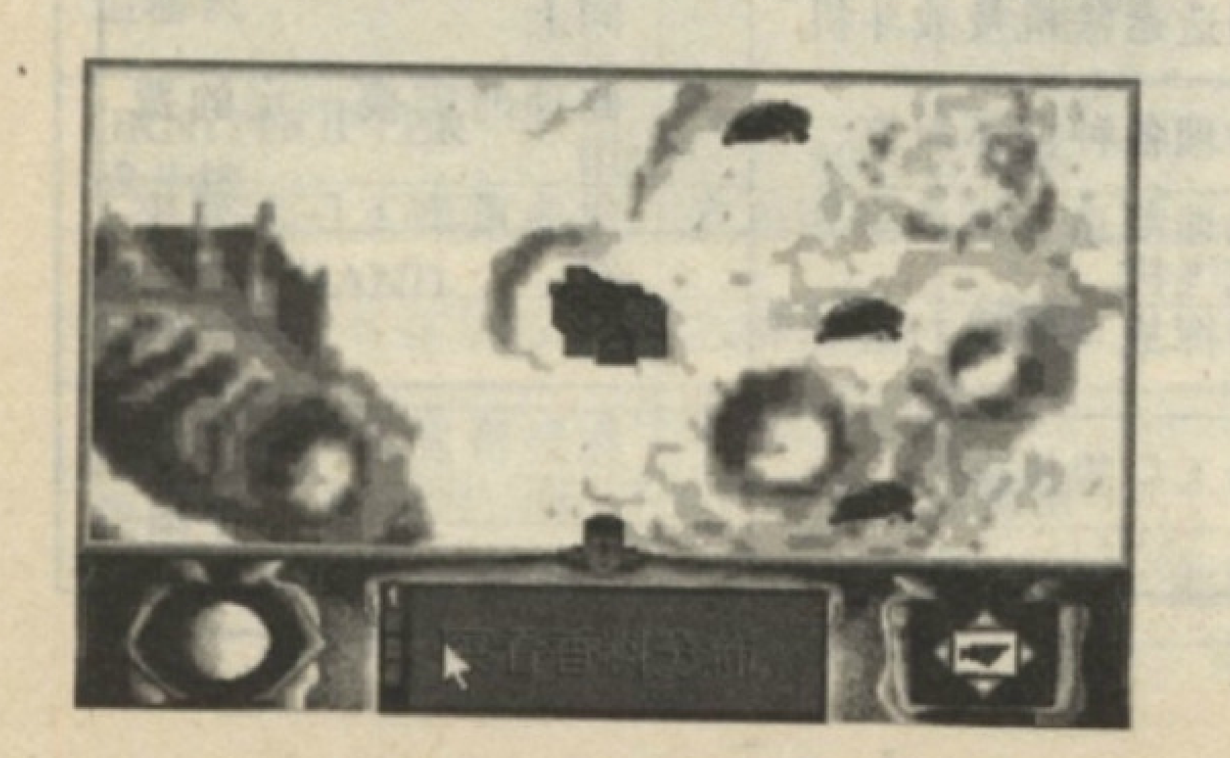
现在进入正题，讲一讲《沙丘魔堡》。虽说是战略游戏，但加入了不少故事情节，玩家要在剧情模式和战略模式之间进行切换。故事的发展不仅要击败敌人，还需要达成某些固定条件。

战略要点

一开始，保罗根本没有能力发动战争，只有开采香料以应付沙丹大帝的要求。拥有足够的实力后，保罗才能发动战争。到后期，不仅要维持香料的开采、进行战争，还要对星球进行绿化，保罗的能力也逐渐提高，从一开始只能面对面地下命令，到最后用心灵感应给全球任何地方下指示。注意，保罗外出时，城堡会用遥感来通知他有什么大事。一但大帝索要香料，应立刻回城堡，在通讯室与通讯官谈话后可送出香料。若超过时限，大帝会派兵来打，保罗再强也只能不战而亡。



强化部队是必要的，除让葛尼·哈莱克对部队进行训练外，还应购买强力武器。游戏最后一战中必须使用核子武器，只能从敌人手中夺取。对敌战争的战略方针：集中优势兵力，各个击破。总之，战略部分并不难，只要时刻注意部队的行动，不让他们闲着，就易过关。



故事概要

游戏开始时，保罗身处李托·亚崔迪家的宫殿，这时应驾驶小飞机前往宫殿附近的洞窟。在那儿可说服一队弗瑞曼人来帮自己开采香料。在葛尼·哈莱克的帮助下，保罗找到了蒸馏衣。接着他又说服了一支探矿队为自己工作。

在宫殿中，母亲告诉保罗，邓肯·艾德荷已经到了。通过他和新找到的一间通讯室，可以与沙丹四世建立联系。一切似乎都走上了正轨，保罗到各个洞窟去说服弗瑞曼人的首领，以扩大自己的实力。

在这一过程中，保罗结识了丈夫死于哈肯尼人之手的海拉，并通过她认识了弗瑞曼人的领袖史帝加。但不幸的是亚崔迪公爵在与哈肯尼人的战争中死去，保罗为了保护自己，开始寻找出售武器的村落。

在史帝加的指引下，保罗找到了弗瑞曼的女祭司加妮。接下来是游戏中唯一的一个难题：加妮不愿帮忙，这时只要和她单独到沙漠中谈心，便能得到她的爱情与帮助。但海拉离开保罗，回到了自己隐居的洞窟。在加妮和史帝加的帮助下，保罗成功地从村落中买到了波音枪等装备(用香料交换)。

由于杰西嘉在宫殿里发现了一个有绿色植物的房间，保罗有了绿化沙丘的想法。加妮带保罗去见自己的父亲——科学家派达特·奥恩。有了派达特提供的球茎，保罗便派遣弗瑞曼人开始了绿化沙丘、收集水份的工作。不过水份会使香料减少，所以只宜在开采过的地区进行绿化。

其间保罗的感应能力不断提高，终于可以喝下弗瑞曼人的圣物——生命之水了。这样保罗的能力就可以达到和全球的弗瑞曼首领通话了。

由于这时加妮突然失踪，所以保罗由开采香料转为与哈肯尼人全面作战。救出加妮后，保罗要占领除哈肯尼家族宫殿外的全部敌方据点。此后保罗只要将所有朋友集中在一起，并派遣拥有核子武器的部队，摧毁哈肯尼宫殿的原子防护层，取得最后胜利。

生命的意义

人类的生存是以转变环境以适应自己为基础的，但这个行动往往会过份强化而导致其它生命的衰亡。《沙丘魔堡》的主题强调了维护生态环境的意义，虽然环境的改善会使贵重的香料消失，但一个绿色的行星比什么都重要！

沙丘魔堡Ⅱ
DUNE Ⅱ

江苏　硬体动物　　北京　李鹏

载体	软碟	系统	DOS	语种	英文	类型	战略

1993 年，继 DUNE 后，WESTWOOD 以迅雷不及掩耳之势推出了全新的 DUNE Ⅱ，一时风靡全球。时至今日，此游戏仍以其新颖的操作方法、逼真的战斗效果、特殊的任务设计在战略游戏中拥有一席之地，长盛不衰。

此游戏是 SLG 中的佳作，也是 WESTWOOD 的经典之作，不能不玩。

该游戏讲述了一个科幻故事，主角——您，为了在异星建立一块属于自己的地盘，受国王之托，麾军同异族展开一场场激烈的战斗，最终统一星球。游戏难度稍大，这对磨炼玩家意志力和耐力是很有好处的，难而不繁，其乐无穷。它最吸引人的地方是每完成一个任务，你就能拥有一件更新式的武器，引导你一步步走向成功。

设施简介

名称	价格	用途	备注
CONSTRUCTION YARD 建筑中心		制造下列所有设施	千万得保住
SMALL CONCRETE SLAB 小块水泥板	5	在地皮上建造的设施能量均满	必须在土地上盖并且必须连着
LARGE CONCRETE SLAB 大块水泥板	20	同上，面积大	是小块水泥板的 4 倍
SPICE REFINERY 香料加工厂	400	采来的香料在此提炼	每建一座赠香料车一辆
OUTPOST 雷达站	400	可在小地图区上显出完整的地图	必须有足够的能源站提供能量
SPICE STORAGE 香料仓库	150	可将多余的香料储备起来	香料多时应多建几座
BASE DEFENSE WALL 防御工事	50	可抵挡敌军坦克或敌军火力	对火箭及导弹无效
BARRACKS 兵营	300	制造各种单兵或群兵	第三关后便逐渐淘汰
LIGHT FACTORY 轻型工厂	400	制造各种轻型坦克	是制造各类重型工厂的必要前提
HEAVY FACTORY 重型工厂	600	制造各种中、重型坦克	应用 UPGRADE 来提高此厂的制造技术
HIGH-TECH FACTORY 机场	500	制造运输机及战斗机	同上
REPAIR FACTORY 修理工厂	700	修理各种损坏坦克	修理时需要一定的费用
STARPORT FACTORY 集成运输中心	500	快速制造一辆或多辆坦克或飞机	建造重型工厂后便失效
IX 控制中心	500	指挥战斗机进行轰炸和攻击	
WINDTRAP POWER CENTER 风力发电站	300	给工厂提供能源	在经济发达时应多建几座
PALACE 城堡	999	制造几种高级武器的工厂	威力无比

武器简介

名称	价格	出处	优点	缺点	备注
ROCKET TURRET 火箭炮台	250	建筑中心	自动攻击有效范围内的敌军车,发射周期短,定位准	无	易于防守,应多制造
CANNON TURRET 加农炮台	125	建筑中心	自动攻击有效范围内的敌军车,发射周期短,定位准	攻击范围稍小	逐渐淘汰
LIGHT INFANTRY 轻步兵	60	兵营	便宜	攻击力小,抗攻力极低	可用来探路
HEAVY TROOPERS 重步兵	100	兵营	便宜	机动力小,抗攻力极低	可用来探路
ORDOS RAIDER 三轮突击车	150	轻型工厂	机动力高,发射周期短	攻击力小,抗攻力极低	可用来冲锋或探路
QUAD 轻型战车	200	轻型工厂	机动力较高	攻击力小,抗攻力极低	逐渐淘汰
COMBAT TANK 中型坦克	300	重型工厂或集成运输中心	性能/价格比较高,抗攻力较高	机动力稍低,攻击力较低	在集团攻击中可作先头部队
SIEGE TANK 重型坦克	600	重型工厂或集成运输中心	攻击力大,抗攻力高,性/价比高	机动力低,发射周期长	我军坦克主力,多造一些为好
DEVASTATOR 超重型自爆坦克	800	重型工厂或集成运输中心	攻击力巨大,抗攻力很高,射击距离稍远	机动力低,自爆时有时会误伤自家坦克	DESTRUCT 是自爆,只有红军能造
ROCKET LAUNCHER 火箭坦克	450	重型工厂或集成运输中心	攻击力大,射程远,易于远程轰炸	发射周期长,定位不准,抗攻击力低,不易守	当用于近攻时常打出弧线弹
DEVIATOR 迷惑坦克	750	重型工厂或集成运输中心	可暂时改变敌军属性	发射周期长,定位不准,抗攻击力低,不易守	只有绿军能造
SONIC TANK 超声波坦克	600	重型工厂或集成运输中心	攻击力大,发射周期较短,射程远近适宜	抗攻力低,容易误伤自家坦克	易守易攻,只有蓝军能造
MOBILE CONST VEHICLE 活动建筑车	900	重型工厂	抗攻力大	无攻击力,机动力低	可随处建造建筑中心
SPICE HARVESTER 香料车	300	重型工厂	抗攻力大,采集香料	易被沙虫吞没	开始时应多造
CARRYALL 运输机	800	机场或集成运输中心	可全自动完成香料车及受损坦克的运输任务	昂贵	经济高度发达时应多造几架
ORNITHOPTER 战斗机	600	机场	易攻击地面坦克	易被敌军自控炮台击毁	需要较高的制造技术
DEATH HAND 导弹	0	城堡	攻击力巨大	制造缓慢,发射定位不准	10秒未定位会自爆,只有红军能造
FREMEN 集团军	0	城堡	制造个数很多,全自动	攻击力较小,制造缓慢,抗攻击力稍低	几百人一齐进攻,威力巨大,只有绿军能造

名称	价格	出处	优点	缺点	备注
SABOTEUR 特种部队	0	城堡			只有蓝军能造
SAND WORM 沙虫			机动力高，吞食力强，抗攻击力较高	无	不属任何一方

攻略及操作技巧

1. 首先进入建筑中心，制造风力发电站。

2. 选好风力发电站后立即造香料加工厂。

3. 香料车采集香料时，你可一边铺路。

4. 香料车采满回来后，你的基地便运转起来，不要让卸过香料的车闲着。

5. 一旦你拥有足够的香料，便可着手制造雷达站，千万别急于制造风力发电站。

6. 然后再造几个炮台安置在你铺好的地皮上，这样你的自控炮台能量便满了。

7. 这时可能出现沙虫，一但沙虫靠近，立即将你的香料车移到泥土地上，等沙虫远去继续采香料。

8. 这时，你可以造集成运输中心了，制造中将你的坦克位置调整好，可能敌人要出现了。

9. 敌军一过来，你便集中一切火力消灭他们，否则你的某个工厂便会被击毁。

10. 有足够香料的情况下，可经常修复建筑物。

11. 消灭敌人后，将你受损的坦克从一线移动到一个不引人注目的小地方。

12. 有了一定的资金后便立即进入集成运输中心预订几辆香料车及一架运输机。

13. 趁香料车采集香料时，用剩余的香料再造几座火箭炮台加强防卫。

14. 有了运输机，香料车工作更加频繁了，你的香料会越来越多。这时，你可以建造轻型工厂了。

15. 造完轻型工厂，建筑中心会让你制造重型工厂。你可建一个修理厂，修理战斗中损坏的坦克。

16. 你再造几个香料仓库，储备更多的香料。

17. 香料达到 300～400 时，去集成运输中心，预订一部分廉价的坦克、运输机和几辆三轮高速车。

18. 用它们去敌军阵地探路。

19. 把握好时机，等低价时进入集成运输中心订购大量重型坦克，进行备战。

20. 建造 1～2 座城堡。建造的同时，派几辆中型坦克去敌方试探。

21. 城堡造好后，连续用它，让其造高级武器。

22. 接着造飞机场和控制中心，用机场造战斗机。

23. 建造几排防御工事，可能敌人会马上大规模进攻(可凭音乐来判断)。

24. 派几辆重型坦克进驻敌军阵地边缘，并与之交火。

25. 继续制造更多的重型坦克和战斗机。

26. 等到城堡内高级武器造好时，立即使用，并发动大规模进攻，同时制造风力发电站。

27. 攻击要一气呵成，万一一次未能奏效，应立刻撤回，修好受损坦克准备第二次大规模进攻。

28. 能源充足时，小地图区可显示完整地图。

29. 待高级武器数量充足后，再一次在战斗机的掩护下发动进攻。

30. 当你攻下一基地时，便可造一辆活动建筑车开至敌军废墟处，建立起自己的地盘，并驻扎军队。

31. 继续照此攻第二、第三基地……至完全统一。

一些技巧

1. 遇到地雷别踩，对它放一枪可散出许多香料。

2. 建造工厂时，千万别把香料加工厂建在中心，应建在靠近沙地的边上，利用香料车进出。

3. 提高工厂的制造技术很重要，不要害怕费钱而不去用 UPGRADE 去提高技术。

4. 对付火箭坦克时，应采取近战，只要靠近了，即便一个单兵也可将火箭坦克击毁。

5. 不要用火箭坦克防守，应与重型坦克一起出去，不可单一行动。

6. 各种坦克均不要停在沙地里(GUARD)，以免被沙虫吞没。

7. 把握时机，经常进集成运输中心看看，常常能遇见便宜货。

8. 常派三轮突击车去敌军阵地探路和骚扰，这样常常使敌军火箭坦克及重型坦克误伤自己的工厂。

9. 若自己的阵地与敌军阵地相邻，便用大块地皮与敌军阵地慢慢地连接，然后在敌军阵地的地皮上安置自控炮台，随即派坦克进攻，效果很快也很好。



命令与征服 COMMAND & CONQUER

北京 GAME KILLER 卢勇

载体	光碟	系统	DOS	语种	英文	类型	战略

1995 下半年，WESTWOOD 工作室与 Virgin 交互娱乐（欧洲）有限公司联手推出了容量为 950M 的大型光盘游戏《命令与征服》（COMMAND & CONQUER），其风格及设计与著名的《沙丘魔堡》系列游戏很相象。

一天，一颗神秘的流星坠落地球，并带来一种奇特的植物 Tiberium（以下简称 T 植物）。T 植物虽有剧毒却含有高能量，可作为一种极好的能源。它繁殖力极强，没过多久就已遍布整个地球，尤以欧洲和非洲居多。为了独占这种能源，一个异常强大的恐怖集团（简称 NOD）首先挑起事端，而热爱和平的国家则组成联合军团（简称 GDI）与之抗衡，战争随之爆发了。

游戏介绍中虽说要打整个地球，但这是指总体而言，事实上你只需指挥主战场。GDI 的主战场在欧洲，最终目标是 NOD 的欧洲总部；NOD 的主战场在非洲，以消灭 GDI 独霸非洲为目的。



一、基本操作

《命令与征服》的控制较为复杂，因此游戏为玩家提供了强大的控制系统，下面作一详细的介绍。

（一）鼠标

1. 在《命令与征服》中鼠标左键的功能是选择和确认，右键是取消以前的选择和指定。

2. 按住鼠标左键不放，然后斜拖鼠标，就会在游戏画面中出现一个方框，用这个方框套住你想控制的己方人员（车辆），将显示这些人员（车辆）的生命状况，并可指挥他们集体行动，这使游戏的控制极为方便。

3. 将鼠标光标移到某一建筑、车辆、人员或地区上，两秒钟后将出现对其简要的说明，如 ENEMY STRUCTURE（敌军设施）、CIVILIAN BUILDING（平民建筑）、TREE（树木）等等。

（二）功能键

1. G 键　作用是选择警戒区。先用鼠标的功能 2. 选择一支部队，然后按住 G 键不放，用鼠标点击所要警戒的地点，所选的部队将前往这个区域，若有敌军在该地点出现，他们将自动与之战斗。

2. X 键　作用是让所选的部队分散排列。当一支部队移动到目的地时，将自动按五个一组排列，选定这个部队按 X，这组部队将分散排列。

3. S 键　作用是停止所选部队正在执行的任务。如指定一支部队前往某地，途中若想中止，可重新选择该部队，然后按 S，它们将停留在原地。

4. CTRL＋F7～F10　这组组合键的作用是对某一地区作标签，之后按 F7～F10，将立即显示相应的地区。例如想迅速了解敌方阵地的情况，可先移到敌方阵地，然后同时按 CTRL 与 F7 作上标签，以后按 F7 就会立即切换到敌方阵地的画面。

5. CTRL＋0～9　该组合键的作用是对己方部队作标签，之后按 0～9 键将自动使相应的部队处于待命状态。例如选定了若干辆坦克为一支部队后，同时按 CTRL 与 1 键，将其作上标签，以后无论在什么区域，

只要按 1 键，就可以指挥这支部队行动而不用再重新选择。

6. TAB 键　作用是显示或不显示位于画面右边的工程菜单。

7. H 键　作用是立即回到己方的流动工程平台而不管现在在什么区域，至于流动工程平台，后文将有介绍。

8. N 键　作用是机械地(按一定顺序)选择己方人员和建筑。

9. HOME 键　该键的作用是重新显示刚被选择部队的状态和他们的所在地。例如，选完一个部队执行任务后，若没有再重新选择其他的部队，按 HOME，将重新显示该部队的状态。

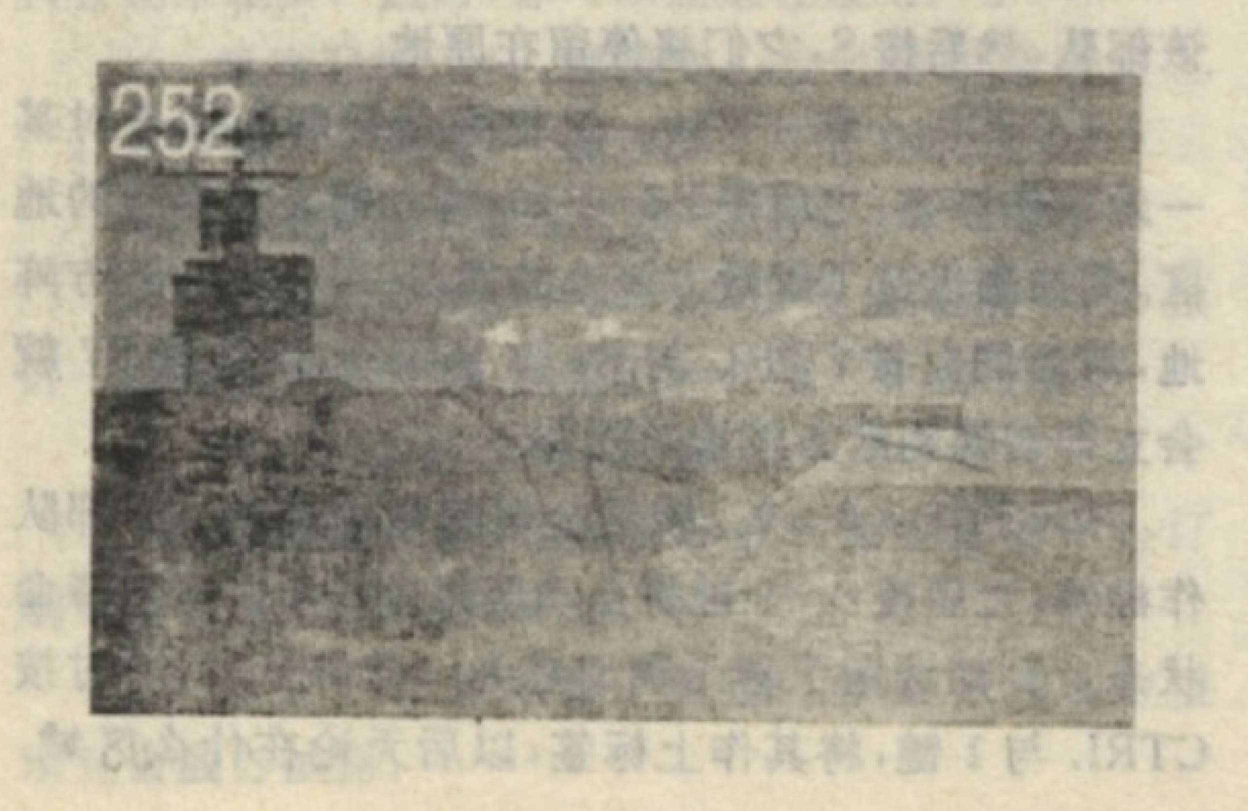
10. ALT＋0～9　这组组合键也要在完成功能 5. 后才有效，同时按 ALT＋1 的作用与按 1 后再按 HOME 的效果是一样的，只不过是一次完成。

11. CTRL 键　作用是强迫己方人员攻击在常规情况下不能攻击的目标，例如让己方人员自相残杀，这在常规情况下是不可能的。

12. ALT 键　作用是让将要与敌人交火的部队移动，在坦克部队与敌方步兵开战时很有效，能让坦克有效地碾死敌兵，具体的操作您亲自试试就知道了。

13. CTRL＋ALT　这个组合键的作用是让选定的部队保护所指定的建筑物、车辆或人员。先选择一支部队，然后按住 CTRL 与 ALT 键不放，用鼠标点击需要保护的对象，该部队将移动到其周围随时保护它尽量不受袭击，若保护对象是移动的(比如收割机)，他们也将随之移动。此外还有一些功能键是用于网络操作的，这里就不介绍了，想了解可查看游戏附带的 README. TXT 文件。

通过上文不难发现综合运用以上功能键及鼠标，将会给游戏的操纵带来极大方便。它们之间的组合运用多种多样，玩家可自己研究使用。



二、设施介绍

设施是指游戏中出现的可建造使用的建筑。下面分别介绍 GDI 与 NOD 的原始设施。之所以说原始设施是因为游戏中可通过己方工程师将对方的某些设施变为己有(后文将有讲述)，因此下面介绍的是原本就属于自己的设施，其英文名称就是工程菜单上所显示的，而括号中的数字是制造其所需的 T 植物单位。

(一)GDI 的设施

首先要让流动工程平台(MOBILE CONSTRUCTION YARD)展开(可以用鼠标的功能 3. 查得)，当在其状态框中出现四个各朝四个方向的绿色小箭头时，即说明现在它可以展开。下面就是展开后可以建造的所有设施：

1. POWER PLANT(300)：能源设备。这是第一个要建的设施，是建造其他设施的前提，也是基地正常运转的基础。在工程菜单的左边有一窄条，是能源供应水平标尺，蓝色标记是在用设施所需的能量水平；标尺为绿色时表明工作状态良好；黄色表示能量不足以维持基地的正常工作，设施的建造速度将放慢；红色表明能量严重不足，基本上已没有再建造新设施的能力(非常非常慢)。

2. SANBAG WALL(50)：沙包墙。一种防御设施。

3. CHAIN LINK FENCE(75)：铁丝网。功能同 2。

4. CONCRETE WALL(100)：混凝土墙。功能同 2。

5. TIBERRIUM REFINERY(2000)T：植物精炼厂。将 T 植物提炼成可用的能源材料，将在数值上反映出来，用鼠标点击它会出现它的状态框，在最下面有 10 个小方格，没有 T 植物仓库时，一个小方格最多代表 100，10 个小方格都变成绿色时，最多增加 1000。

6. ADVANCED POWER PLANT(700)：高级能源设备。拥有比 POWER PLANT 高得多的输出能量。

7. BARRACKS(300)：兵房。制造士兵的工厂，建造的越多制造士兵的速度越快，不过三个以上就没什么太大的差别了。

8. REPAIR BAY(1200)：修复库。修复己方受损车辆的场所，各种车辆均可修复得完好如初，但也要花钱。

9. WEAPONS FACTORY(2000)：军工厂。制造各种车辆。随着游戏的进展、升级，可制造的车辆品种也越来越多，同兵房一样，建得越多制造武器的速度也越快(三个以上则没多大分别)。

10. COMMUNICATIONS CENTER(1000)：通信

中心。作用类似雷达,可在工程菜单的上方出现战区的俯视图,是个耗能大户。

11. TIBERIUM SILO(150)T:植物存储仓库。加上一个仓库后(它也有10个小格),一个小绿格就代表200了;两个仓库后就是300,以此类推。一个精炼厂最多可储存1000的T植物,想存得更多建造仓库则是必要的。

12. GUARD TOWER(500):防御塔楼。配有速射机枪,对付敌方步兵极为有效。

13. HELICOPTER PAD(1500):直升机停机坪。也是直升机的弹药补给平台。

14. ADVANCED GUARD TOWER(1000):高级防御塔楼。配有通用导弹,可有效攻击敌军直升机、各种车辆及人员。

15. ADVANCED COM CENTER(2800):高级通信中心。使你拥有强大的武器——离子炮(ION CANNON将在后文有讲述),但它耗能极大。

(二)NOD的设施

NOD的设施一部分与GDI的相同,没有GDI的设施7.、9.、12.、13.、14.、15.。其特别设施有:

1. HAND OF NOD(300):NOD之手。作用与GDI的设施7.相同。

2. AIRSTRIP(2000):飞机场。作用与GDI的设施9.相同。

3. GUN TURRET(250):炮塔。是对付敌方车辆的有效武器。

4. SAM SITE(750):地对空导弹基地。专门对付敌方的空中武器,但耗能不小。

5. OBELISK GUARD TOWER(1500):尖型防御塔。是最厉害的防御系统,以激光为武器,什么都可以攻击且攻击力极强,也是耗能大户。

6. TEMPLE OF NOD(3000):NOD神殿。NOD的指挥部,首领KANE便在其中,最后一关才出现。建成后NOD将拥有离子炮,即可破关!!!

三、武器装备介绍

据笔者所知,在《命令与征服》中GDI和NOD共有21种武器装备可以制造使用。其中有5种士兵和16种武器设备,有关它们的简介可参见本文的附表,要补充的一点是,武器设备的制造速度一般与其"价钱"成正比,越贵越慢。另外,游戏中还有6种武器设备不能制造,它们是:

1. GDI攻击机(仿A-10)。

2. GDI导弹快艇。

3. GDI气垫运输艇。

4. NOD核导弹。

5. NOD大型运输机。

6. 双方都有的运输直升机(仿CH-47"支奴干")。

这些武器中的1.、2.、4.是你在扮演它们拥有者的敌人时才会出现或者发挥更大的作用,比如你指挥NOD时,并没有核导弹可用,而当你是GDI时就等着挨炸吧(最后一关),再比如你是GDI时,导弹快艇并没显出多大威力,如果是NOD的话,它就会让你很头疼。若对这些武器还有不明白的地方,后文的攻略中会作介绍。在本文的附表中都已列明它们各自的生命力、攻击力以及最佳攻击对象,这是笔者自己总结的,仅供参考,知道这些要素是必需的,这对如何攻关至关重要。

四、游戏攻略及经验

游戏中,GDI要打15关;NOD只打13关。虽然NOD的关数少,但总体实力与GDI相比稍差一些,难度更大。游戏中,你的对手总比你多出一两种武器,使你总处于劣势(最后一关除外),从而增加了难度。由于本游戏是一战术型游戏,不同的指挥官有不同的战术,其打法也就多种多样。

首先说一个小常识,《命令与征服》同《沙丘魔堡》系列一样,一开始时,大部分地域被黑幕遮掩着。用鼠标在树丛或黑幕的边缘等较隐蔽的地方移动,当鼠标光标变为红圈时,即表明此处有敌军,可以作为一种警戒手段,最好在游戏中养成这种习惯,这对于游戏的攻关尤其是小分队作战尤为有用,可提前做好迎敌的准备。下面分有基地和无基地两种情况谈谈作战原则及其战术。



(一)有基地

这种关一般都要求全歼敌人。一开始,都有一定的资金,这也是区分本关有无基地的唯一特征,因为有的关是让你先寻找已建好的基地。若一开始就有一辆流

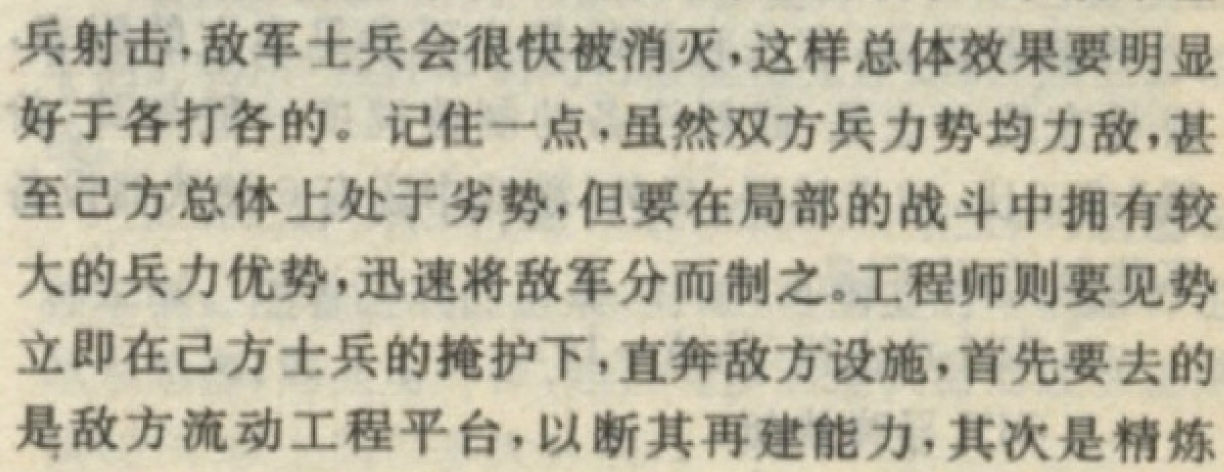
动工程平台的话，选择展开的地点是第一步，选得不合适除非是最后一关，否则无法补救。流动工程平台是基地的建造设备，对于游戏至关重要，其它设施被毁还可以重建，但若它被摧毁，就无法再拥有（最后一关例外）。因此选址时，尽量找死角，使受攻击面最少，其它设施要象掩体似地围在四周，但要以不妨碍己方人员调动为前提。建完能源设备后，就要建造精炼厂，让收割机出去“挣钱”，因为刚开始时一般已配有一些人员或车辆，要用功能键13.派几辆车去保护它。紧接着要建兵房并制造士兵以增加基地的防卫力量，但制造士兵的数目不要太多，兵种不能单一，火箭兵对付士兵不行，普通士兵则无法有效对付车辆。要让士兵分别把守要道，不让敌方火力轻易够着，己方设施分散排列，以免被敌方坦克一块碾死。若可以建防御塔楼视T植物存贮量决定，可大大增强防御能力，总之至少要留出1000。当收割机“满载而归”时，又多了1000，有了它就可建军工厂了。虽然游戏中有点“钱”就可以建造设施（之后要不断地添加），但还是充足点好，以防有变。军工厂的建造速度极慢，这期间可以“攒”不少“钱”。记住到一千时要马上花，因为没有仓库，精炼厂最多只能存1000，多了存不进去。大多数情况下，敌军要首先挑衅，因此建好军工厂后要多造轻型车辆（如吉普），重型车辆（如坦克）可视敌方进攻火力强弱而定。轻型车辆虽不太经打，但架不住数量多（建造速度快），况且敌人也不是老进攻，渡过敌方进攻期，第一阶段的工作就算完成了，要想马上反攻是不可能的。如己方设施受到攻击，要立即修复，具体做法是点击工程菜单中的REPAIR（修复）按钮，可出现一扳手，将此扳手移到要修复的设施上点一下即可。

和平时期的建造工作可自己掌握，请参考前文，比如拆除防御塔楼（点击SELL按钮，操作与修复工作一样）以增加T植物单位；建造几个仓库存更多的“钱”；如果财力充裕，可多建一两个兵房或军工厂以加快武器的制造速度。在制造武器时，重型武器当然要放在首位，并要多制造几个工程师和装甲运兵车（指GDI）。工程师可以将敌方设施变为己有（有几关必须这么干），可省不少时间和精力，但他们没有一点战斗力，要用装甲运兵车将他们护送到目的地（NOD的只好徒步了）。一辆装甲运兵车可载五名士兵，要适当装几名普通士兵以便保护工程师。工程师很贵，而且对其威胁最大的就是敌军士兵。此外，轻型车辆也不能不造，因为它们对付那些令人头痛的敌军士兵很有效。此时，如果附近的T植物开发已尽，收割机将到远方的T植物生长区工作，对它的保护也要加强，一辆收割机“钱”也不少。兵力较强后，方可建通信中心，用MAP按钮切换局部或全局地图，这对进攻较为有用。由于“金钱”的原因，和平时期的建造过程将会较长。



开始攻击前，先用快速车辆对未知的地区进行侦察，了解敌方的基本方位，假如实力雄厚，便可发动快攻，不能恋战，要在敌军基地中快速穿插移动，只要弄清敌军基地的组成和各设施的位置即可。然后将进攻兵力集结到一个距敌军基地较近而又较安全的地区。因为各种部队的行动速度不一样，往往是火力弱就快，火力强就慢，若距离较远就发起进攻，行动中就把各部队的距离拉大了，快的先送死，慢的也帮不上忙，发挥不了协同作战的威力。一般是将同一种武器归为一个部队，集体行动，用鼠标功能2.可很方便地完成集体调动，若不用这个功能则先要调后面的，当后面的部队到达前面部队地区时，再调动前面的，以保证同步行动。如果有步兵，千万不要让他们徒步经过T植物生长区，因为它有剧毒，从这块地区出来不死也只剩半条命了，那可就成了“壮志未酬身先死”。注意，基地也不能不留部队，而且不能太弱，以防攻击不成，倒被敌军反击得手。

进攻时，重火力部队以及徒步士兵等慢速部队先行，掌握好时间后，再让快速部队出发。重火力部队主要攻击敌军的防御设施和重火力部队；火力强的士兵（手榴弹、火箭士兵）要集中对付敌军的重型车辆；普通及喷火士兵则要攻击敌方火力强的士兵以减轻己方重火力部队的压力；轻型车辆负责攻击敌方普通及喷火士兵，尤其是喷火士兵；他喷一次火，可能就使己方士兵死伤大片。作战中，各种武器要集中使用，比如几辆坦克一起先瞄准敌军的一辆坦克打，击毁后再共同攻击另一辆，再比如让几名士兵共同向一个敌军士兵射击，敌军士兵会很快被消灭，这样总体效果要明显好于各打各的。记住一点，虽然双方兵力势均力敌，甚至己方总体上处于劣势，但要在局部的战斗中拥有较大的兵力优势，迅速将敌军分而制之。工程师则要见势立即在己方士兵的掩护下，直奔敌方设施，首先要去的是敌方流动工程平台，以断其再建能力，其次是精炼



厂，以断其"财"路并将"钱"归己所有，为总攻失败作好一定准备(损失可以再造)，再次是军工厂，以断其重火力的来源并可立即制造敌方的武器归己所用(它与精炼厂的先后顺序可视情况而定)，正所谓是"现炒现卖"，再往下就是兵房、能源设备、仓库等等(不能进入的是敌方的各种防御设施和NOD神殿)。但这不是绝对，如人手够用则建议"全面出击"。不过，新得的设施将同样消耗能量，如果能量储备不足，抢几个设施后可能就使能源紧张了，此时，抢对方的能源设备就显得很必要(也可当即拆除已抢的设施)。总之一役下来，即使没有胜利也有所收获，起码敌方的流动工程平台没有了，派出的部队也都"壮烈牺牲"了。所抢的设施，若有精炼厂则要马上花掉抢来的"钱"，因为敌军将要摧毁这些设施，没什么可心疼的，本来就不是我们的，若没工程师，要摧毁敌军所有的设施。

受攻击的敌人将要大举反攻，意味着己方基地将接受战火的洗礼，熬过去就算胜利，不过一定要誓死保住流动工程平台，"留得青山在，不怕没柴烧"的古训不能忘记。下几次进攻应是没多大问题了。

另外，游戏中有几关是要先找到己方基地(寻找的过程很象小分队行动，其战术将在无基地一节中讲述)，而这个基地中大部分情况是没有流动工程平台的，这就意味着，被毁的设施将不能重建，而且这些设施大多已半死不活。很明显，就更需要注重防守。先修复设施，然后在稳固防守的前提下，开展建造活动，这种关往往需要更多的耐心和毅力，但总的战术、原则和上面所讲的一样。

通过以上不难看出，总的原则是防守第一、协同作战、求稳不求急、求实不求虚。

有人说进攻就是最好的防守，这可不能死搬硬套。二战中的巴顿是有名的悍将，向来主张进攻、进攻、再进攻，但当他刚进驻北非时，面对强大的德军也不得不转入防守，后来在欧洲指挥盟军第三军团，由于实力雄厚，才能长驱直入。在游戏中，对方总是比你强，况且你一开始连个基地都没有，有点基础，可能防守都不

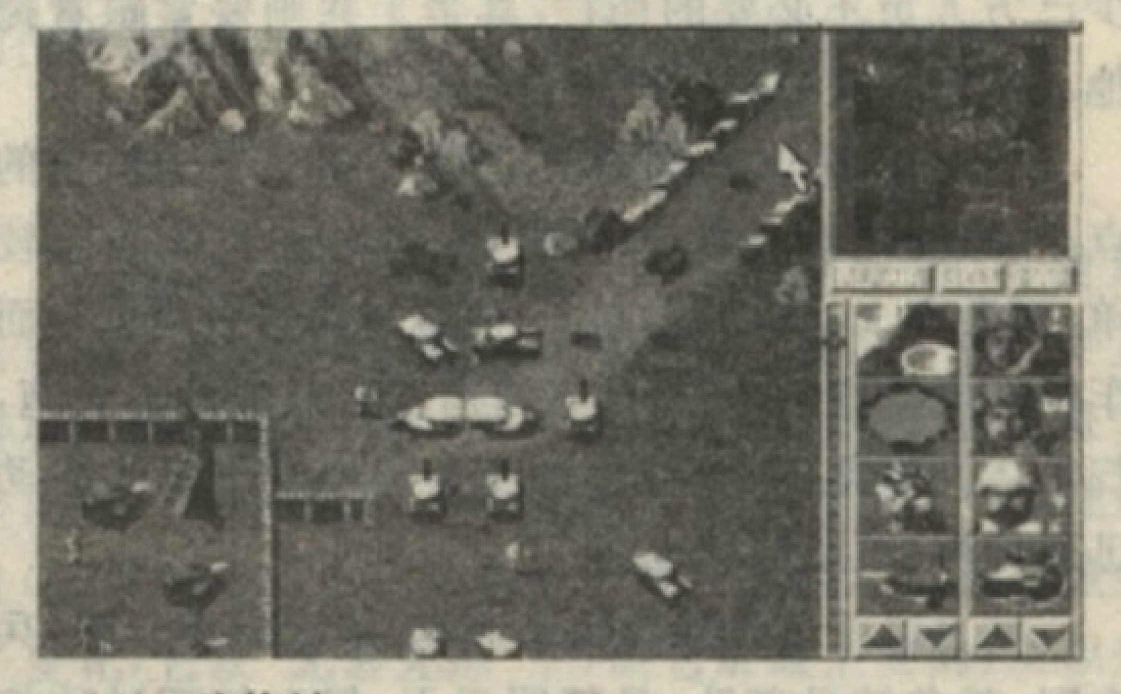


够，去进攻其后果可想而知，游戏毕竟是游戏，不可能有和现实中一样多的情况。出现"兰博"一样的人物让你去攻其不备或突袭得手是不可能的。

游戏中对现代战争的模拟较为真实，尤其是武器之间的关系较接近现实。坦克虽强，但要消灭一个步兵却几炮也打不死；步兵虽弱，但有火箭筒照样可以击毁各种车辆。游戏中的武器环环相扣，各有克星，而不象有些游戏拥有一种火力最强的武器就天下无敌了，不信你就全拿火力最强的坦克去进攻(指正规玩法)试试。现代战争要求各兵种协同作战，配备多种武器才能最大限度地发挥协同作战的威力，在玩本游戏时则更为突出。

现实中，作战要计划周密。敌方的具体情况、作战地形、部队的集结、突破口和重点攻击对象的选择、兵力的分配、胜负及伤亡指数等等都要考虑。计划得好，进攻必有收获。你也体会到了本游戏中这一点的真实性，因此，求稳求扎实是绝对必要的。

进攻有收获应是实质性的，击毁敌方军工厂而没拿下他们的流动工程平台，敌人还可以再建一个，这种胜利就是虚的，没有效果的。纵观历次战争，基础设施一直是首要摧毁目标，因为它们是重建其它设施的基础，击毁了就没有了，不能或很难重建，这种胜利就是实质性的，也是我们所追求的。



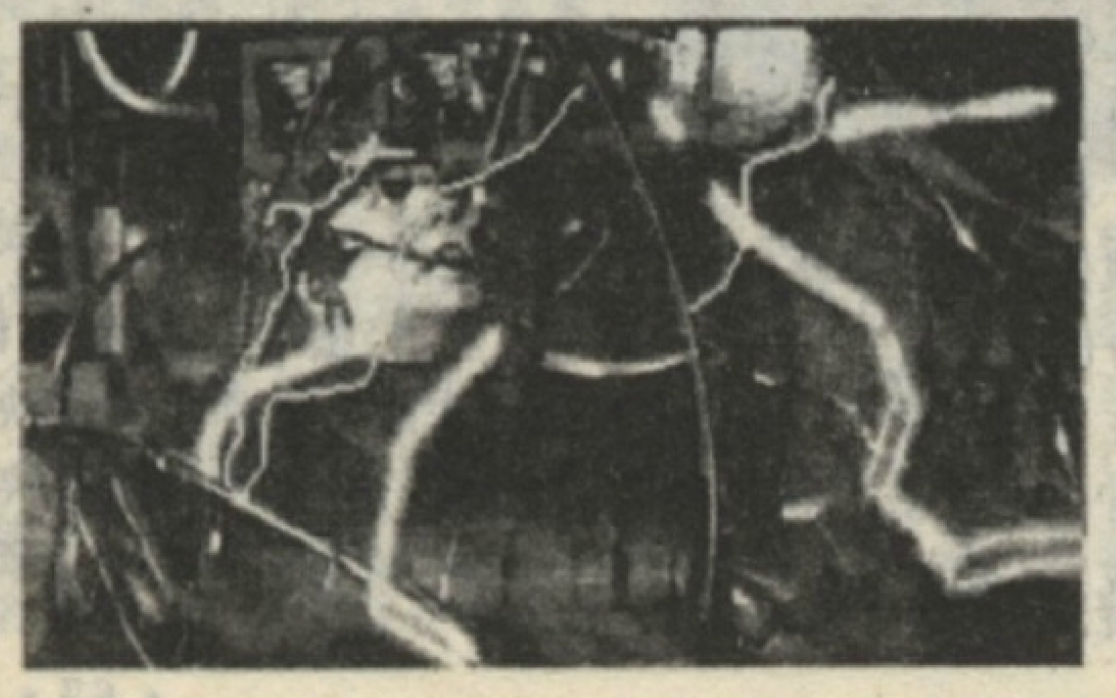
(二)无基地

一种情况是你指挥一个小分队去执行某一任务，而另一种情况是扮演一突击队员(COMMANDO)只身完成任务。首先要明确的是，这些关大都不让你全歼敌人(战前有交待)，任务对象极为明确，针对性极强。所以，战斗不是主要的，更需要的是战术与计谋。对于第一种情况：先假设任务是针对某一物品或攻占某一区域供直升机降落(包括前文提到的寻找基地)。这个小分队往往有不同的武器，有人员、轻型车辆、重型车辆。在现代战争中，这种小分队的作战常常是由速度快且有一定攻击力和防御力的车辆开道，主要是远距离警戒，而遇到劲敌时又可及时逃脱；重型车辆与人员紧随

其后。可以这么认为，开道的是"先头部队"，其后的是"主力部队"。除非已选好了猛攻的地方，否则两者不能相距太近，如果碰上敌军大规模军团，除了速度快的有可能逃脱，其他的估计都得完蛋。但也不能相距太远，因为未知的地区都由黑幕遮盖，说不定走着走着就走对了路，这时必须要打了。但前面的部队毕竟太弱，交上火后若不赶快支援，同样前功尽弃，因此先头部队要走走停停，等主力部队跟进了再开始新的行动。在行军中如果碰上了敌人，能不打则不打，因为还不知道任务的对象在什么地方，过早地交火，消耗实力不说，而且没有任何价值，对今后作战任务影响不小。万一交上火，能走则赶快走，决不能恋战，不打不行时，就要运用前文所说的战术，各兵种各司其职，一拥而上，展开部队发挥最大面积的正面火力，这样消灭一支比己方部队强一倍的敌军部队应该没多大问题。对于要求全歼敌人的任务则不同了，全歼敌人就意味着见一个干掉一个，不存在回避问题。怎样才能干得又快而又使己方损失最小，只有一起行动一起攻击，己方部队无论何时何地，无论行军还是驻留都要集中在一块。另外，有些关的成员全是士兵但有一突击队员，那就让他当先锋，因为他行动速度快，视野开阔，可以放置定时炸弹，更主要的是对人员的攻击力强（全是一枪灭一个），可减少己方人员不必要的伤亡，其余士兵则要紧跟着掩护他。其它的就和前面讲的差不多了。

对于单兵作战的任务，上文已讲了突击队员的优点，一般是有直升机与其配合。相对来说任务比较简单。对敌方士兵要先发制人（他所持武器射程远），而对车辆则要退避三舍。先炸毁攻击直升机的武器设施，再扫清供其降落的地区，然后充分利用直升机的机动力迅速转移，炸毁目标设施。

以上这些任务绝对要求速度。毕竟是小分队，兵力有限，就象特种部队，虽精明强干，但也打不过数倍于己的敌军，所以速度是完成任务的关键，也是自我生存的前提。不过说实话，即使这样有几关也是比较难过的，不失败几次，不长点经验很难一次性过关。有的关要迂回到敌军的背后，在敌人火力圈外先击毁流动工程平台、兵房、军工厂、防御塔楼等武器制造和防御设施，然后再深入虎穴，这样敌军少一个是一个，战斗也就轻松些了。总之具体的战法多多，玩家要深思熟虑。



无基地作战的原则就是主次分明，不能因小失大；认准目标，协同作战，速战速决。其中的道理已很明白，不用多说了。

基本的攻略现在都已讲完，具体的运用和战法不可能面面俱到，这就需要玩家自己亲自去实践。最后再强调一下，在正规玩法中，工程师运用的好坏可以说是个关键，你会发现他的作用比你想象的还要大，用好他肯定会使过关容易得多。应当承认玩正规玩法时的确很艰苦，我的几个朋友在正规玩法中差不多都挂起了免战牌。但由于游戏与真实的战争很相似，我的军事知识帮了我的大忙，操控起来可以说比较得心应手，难熬的则是过程。终于玩过来了，为写攻略更是两方各打了两遍。请相信你肯定也会有这么一天。

在游戏的关底，如果是GDI，将会看到一枚导弹射人了NOD的神殿；是NOD的话，将会让你选择美国华盛顿的白宫、俄罗斯莫斯科的克里姆林宫、法国巴黎的埃菲尔铁塔、英国伦敦的白金汉宫中的一个用离子炮摧毁，让你体会体会当黑社会的"快感"（但愿这种事不要真的发生）。最后在一则电视新闻中（即NOD总部被摧毁或上述目标被击毁的新闻）《命令与征服》的故事慢慢结束了。我敢说第一次的心情谁也不会平静，也决不会马上平静的，这也正是本游戏的魅力所在。

五、任务简报

第一章：抵抗(GDI)

第一关：登陆并迅速抢占滩头阵地，建立基地，建设你的军队，最后消灭敌人。

第二关：建立基地，搜寻并摧毁敌人一切有生力量。

第三关：同上，但消灭所有导弹基地后，后方会送来一些高级武器。

第四关：NOD夺取了我方一个秘密设备，该设备现被装于集装箱中，放在敌基地，你必须率部夺回它。

第五关：我方基地被敌攻击，你的任务是找到基地，修复建筑，发展军队，最后摧毁敌基地。

第六关：突袭并摧毁敌基地。

第七关：因上一任务未完成，敌人建成了简易机场，你的任务是建立基地，摧毁剩余敌建筑和所有武装力量。

第八关：联合国援助被敌人切断，我方陷人孤立无

援状态。你的任务：修复基地，建立军队，消灭敌人。

第九关：摧毁敌河岸炮台，以便取得我方炮艇支援，摧毁敌基地。

第十关：联合国援助重建，我方获得新武器ORCA武装直升机，从而具备了空中打击能力。当然耗资也是惊人的。

第十一关：代号DELPHI的我方情报人员有关于敌首领KANE和一个新的生物研究实验室的情报，找到并接应他。

第十二关：我方基地被敌包围，莫比尔斯博士(Dr. Mobirus)被困在基地中，你要摧毁敌人所有的导弹基地，用运输直升机安全送走博士。

第十三关：情报员DELPHI的情报已找到，敌人正在建设一个生物研究工厂，你的任务是找到并摧毁它。

第十四关：我们已找到敌人的交通要道，你的任务是扼守山谷，切断敌与主力部队联系，消灭敌所有零星部队。

第十五关：敌人建成了NOD神殿，敌首领KANE就在那里，消灭他，消灭敌人的一切。敌人已经拥有核武器，所以此役不是战斗就是死亡，让我们战斗吧！

第二章：侵略(NOD)

第一关：我们需要让一些东西消失来得到我们的立足点，你的目标是附近村子里GDI的村长。

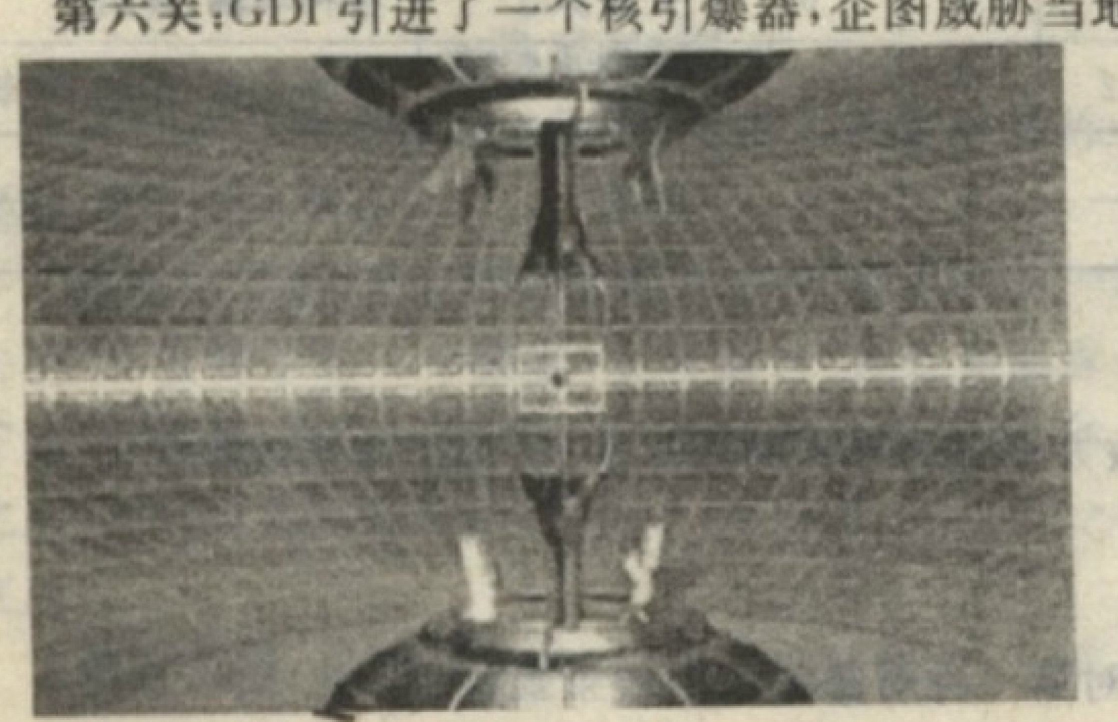
第二关：建立基地，消灭敌人。

第三关：GDI建了一个监狱，关押着当地一些政治领袖，KANE希望你去解放那里。

第四关：GDI正试图重建一个居民点，找到并消灭所有居民(真不人道)。

第五关：GDI将在本区域实施A10攻击机计划。建你的基地，用导弹基地防御。找到并摧毁敌基地。

第六关：GDI引进了一个核引爆器，企图威胁当地



政府要员。你的任务：突袭敌基地并夺取该引爆器。到手后，直升机会来接应你。

第七关：间谍报告GDI基地中有一种先进的攻击直升机ORCA，偷到它，并用它攻击河对岸的居民。这种杀戮行径会被认为是GDI干的，而使GDI受到舆论谴责(阴险!)。夺取直升机时，必须等直升机补充弹药时进入，方能连机带停机坪一同俘获，提炼厂也一样。

第八关：由于我方兵力下降，你必须利用所有可以利用的资源。占领敌废弃基地并使其恢复正常运转。然后，用GDI自己的武器去攻击他们自己。

第九关：敌人企图夺回埃及。你必须利用一切可用资源发展部队，消灭敌人。对敌方居民毫不怜悯。

第十关：GDI正在研究卫星轨道武器，你必须找到敌基地，杀死研究该项目的科学家。

第十一关：GDI夺取了我方一个技术中心，你必须夺回它并重建基地。

第十二关：敌基地内有高级通讯中心，可控制轨道卫星激光炮。你的任务是夺取而不是摧毁。

第十三关：建设基地。建造NOD神殿，并不惜一切代价包括你的生命去保护它。消灭所有敌人。

六、修改

本游戏是保护模式的，GB4不能使用，可使用FPE和GW，但在分析内存时仍会有撞车而强行中止游戏的情况发生，而且所分析得出的大部分地址虽完全正确，但修改后仍不见效果。这是因为还有一隐藏地址(如果能分析出三个地址修改将会成功)，起始数据一变化，它就“无影无踪”了，但它是最主要的，所以想修改游戏就要从存盘文件下手。该游戏的存盘文件是SAVEGAME.???，一般来说，起始的数据是5000(88 13)或4000(A0 0F)，先别建造任何设施，存盘退出，编辑存盘文件，寻找括号中的数字，应该有四个地址，固定的地址是SECT0002的DISP0384～DISP0387和SECT0002的DISP0388～DISP0391，另两个地址不固定，但也紧挨着。为避免出现伪地址，在寻找时要输入最多的数码，因为是紧挨着的，所以可以输入88 13 00 00 88 13 00 00寻找，这可保证找到绝对正确的地址。一般而言，改为FF FF(65535)对大部分玩家已经够了，而FF FF FF(16777215)则太多了，若对自己真没信心，建议改为40 0D 03(200000)。如果改得太多，在

下一关中，T植物存量要往下递减，一直减到正确的数值，这期间你将不知道你到底有多少T植物，因为前一关修改后，现在这一关的起始数值往往不是5000也不是4000了，因而也就无法修改(若前一关改到了16777215的话，递减过程会持续几十分钟)。如果起始数值不是5000或4000，而又不会十进制与十六进制之间的转换，可以直接查看上文所讲到的固定存盘地址的数值，也就知道要寻找什么数了。不管想改到多大，必须一次改够，只要一开始建造基地，那两个不固定地址同样也无影无踪了，也就是说，T植物存量变化后，就不能再改了。

游戏修改后，由于T值物存量充足，可以制造极多的武器，不需要什么战术，即可较为轻松地过关，也就是拿"钱"往上铺吧，不过可以肯定伤亡是不会小的。然而，游戏中有不少关是小分队行动，没有基地，也就没"钱"可花，那时就需要真本事了。

附　表

种类	名　称	原始拥有派别	造价	移动速度	生命力	攻击力	武　器	最佳攻击对象⑤
步兵	MINIGUNNER 普通士兵	GDI、NOD	100	3①	1	1	迷你冲锋枪	各种人员
	GRENADIER 手榴弹士兵	GDI	160	2	1	2	手榴弹	各种车辆、建筑、人员
	BAZOOKA 火箭士兵	GDI、NOD	300	1	1	2	轻型火箭筒	各种车辆、建筑
	FLAMETHROWER 火焰士兵	NOD	200	2	1	2	火焰喷射器	各种人员、建筑
	ENGINEER 工程师	GDI、NOD	500	3	1	—	可进入敌方建筑而将其变为己方建筑	
武器与设备	MED. TANK 中型坦克	GDI	800	2	5	5	火炮	各种车辆、建筑
	APC 装甲运兵车	GDI	700	3	3	3	机枪	各种人员
	HUM-VEE 汉马军用吉普	GDI	400	4	2	3	机枪	各种人员
	HARVESTER T植物收割机	GDI、NOD	1400	1	7	—	专门用于T植物的收割	
	ION CANNON 离子炮	GDI	—	—	—	10	离子炮	各种建筑、车辆、人员
	ROCKET LAUNCHER 火箭炮	GDI	800	3	3	4	火箭弹③	各种人员、车辆、建筑
	MOBILE CONSTRUCTION YARD 流动工程平台	GDI	5000	1	7	—	展开后可以建造一个基地，展开的流动工程平台越多，建造其他设施的速度就越快	
	MAMMOTH TANK 巨型坦克	GDI	1500	1	7	7	火炮、火箭弹④	各种车辆、建筑
	ORCA 武装直升机	GDI	1200	—	4	5	火箭弹	各种车辆、建筑
	LIGHT TANK 轻型坦克	NOD	600	2	4	4	火炮	各种车辆、建筑
	NOD BUGGY 轻型突击车	NOD	300	4	2	3	机枪	各种人员
	ARTILLERY 自行火炮	NOD	450	1	3	7	重型火炮	各种人员、建筑
	RECON BIKE 侦察单车	NOD	500	5	3	4	火箭弹	各种车辆、建筑
	STEALTH TANK 隐形坦克②	NOD	900	2	5	6	火箭弹④	各种车辆、建筑
	FLAME TANK 喷火坦克④	NOD	800	2	5	6	重型火焰喷射器	各种人员、车辆、建筑
	ATTACK HELICOPTER 攻击直升机	NOD	1200	—	4	5	机炮	各种人员、车辆、建筑

注：①表中的数值越大则表示此项能力越高。
②隐形坦克移动时隐形，攻击时现身，可移到距敌方很近的地方而不被发现，但防御系统除外。
③表示一次攻击可发射多枚火箭。
④表示所拥有的武器各有两件，攻击力较强。
⑤各种武器的最佳攻击对象是按优先顺序列出，对第一种对象的攻击效果最好。



三国志Ⅳ威力加强版

在玩《三国志Ⅳ威力加强版》时，总觉得单挑决战时不能选水浒人物实乃憾事。我发现，只需将NBDATA.SUI拷贝为NBDATA.S4(NBDATA.S4是新武将的记录，可先备份)，就可用水浒人物参加比武大会，而且还可以任意修改水浒武将的能力数值。例如水浒五虎将中林冲、董平、关胜的武力偏低，均可调至99，并组队与三国五虎将一争高下，十分有趣。不过此法对于已输入较多新武将的玩友不太适宜。

贵州　于家骏

印加帝国Ⅱ (INCA Ⅱ)

在游戏中随时按：CTRL＋ALT＋右SHIFT即可截图，截下的图形放在当前子目录下，名字为SCREEN??.LBM(??为顺序编号)。

北京　李鹏

魔兽争霸Ⅱ——黑潮 (WARCRAFT Ⅱ：TIDES OF DARKNESS)

不知您注意看它的README.TXT没有，那里面说在游戏中按下PRINT SCREEN键即可截图。在WINDOWS 95中如不起作用，可以改用CTRL＋ALT＋'(BACKQUOTEL)截图。截下的图放在当前子目录下，名字为SCREEN??.PCX(??为顺序编号)。这个秘技虽然没什么大用，不过蛮有趣的。　北京　左阳

大银河物语

这个游戏的音乐是没说的，不过画面有点偷机——您是否觉得那些星球就是用高尔夫球改的。游戏直至终极之战的倒数第二仗难度还算正常，但最后的总决战明显是电脑作弊。我方将所有科技开发至最高所生产的舰队火力为12000、防御7000、速度10、攻击距离4，但敌方是火力12000、防御25000、速度10、攻击距离8的舰队。我方10支舰队共100艘舰只，一回合打不掉敌人一支舰队，敌人一回合却能干掉我方半数的舰只。不过在战斗画面时键入RED ANTS HUANG就会取胜，经验值也照给。注意单词间要键入空格。

北京　王斌

生化悍将 (CYBERIA)

一、选关

编辑*.LOG(*为存档名称)，SECT0000中有以下地址可以修改：

地址	改为	作用
DISP0000	00、01、02	动作难度(00最易)
DISP0003	00、01、02	谜题难度(00最易)
DISP0004	25	进度数目记录
DISP0006至DISP0011	全部为01	选关
DISP0019至DISP0021	全部为01	选关
DISP0026至DISP0027	全部为01	选关
DISP0036至DISP0044	全部为01	选关

哈，一下有了许多进度，动作游戏迷们可以直接享受那7场精彩绝伦的3D飞行大战了。

二、一个分支情节

当查克在海上基地用炮塔击退了敌机后，红衣女人会来找他，此时按↓键表示拒绝她，红衣女会生气地走开，查克亦不会遭到袭击，可顺来路去电梯间到二楼飞机库，这是一条安全的捷径，无需作何战斗。

北京　杨文涛

美少女梦工场Ⅱ(PRINCESS MAKER 2)

一、隐藏宝物

游戏中有许多隐藏宝物，特将找法及用法告诉大家。

独角兽之笛：去东部森林武者修行，在尽头的一棵大树下(大树下有一个牌子，上写警告"有人在此看见了龙。")驻营，在使用道具一栏，按下独角兽之笛，休息之后，次日可见到独角兽，可加50点感受，不过减一半气质。

精灵戒指：去西部沙漠时，出了龙的遗址，一直向前走，会看到沙漠中唯一的泉水(平时去加两点感受)。一靠近泉水，泉水精灵就会向你要戒指，还她加50点气质；不还减一半感受，且泉水还会干枯。还给她一年后，小精灵还会来感谢，加钱2000G、100点感受。

恶魔首饰：带此宝物去西部沙漠，出了龙遗址后向下走，会看见恶魔别墅。进入山洞后，恶魔会用1500G或用增长属性交换(100点气质、100点魅力、10点魔法评价中的一种)，代价是道德全减。

人鱼之泪：在南部水乡打败人鱼所得，带此物去海

边游泳，可见到人鱼，她会加你 50 点魅力、20 点感受。

猫眼石：在东部森林打山猫得到此物，到北部冰山的冰屋中或西部沙漠那间没人的房屋都可见到山猫精灵，它会提出用三种魔法（增加身高、减少身高、减少体重）来交换猫眼石，我劝大家还是选用魔法为佳，不然猫精就会把猫眼石偷走。

天堂鸟的卵：烹饪比赛获胜所得，比赛后管家会同你吃不吃，吃了加 50 点体力，不吃一个月后，天堂鸟出生加 100 点感受。

幸运面包粉：厨房精灵最后所赐，用它参加烹饪比赛，可获优胜。

诱惑香水：魔神派蒙最后所赐，与基本能力无关，但每月都有求婚事件发生。

二、血型影响

A 型：疲劳每月加 2

B 型：疲劳每月减 2

AB 型：感受每月加 2

O 型：无影响

三、基础参数

由于不同星座的能力值各个不同，一个一个看的话很费时间，下面我就将 12 星座数值表列出，供您参考（每个星座的能力对小女孩的未来有很大影响）。

水瓶：1.20～2.18　双鱼：2.19～3.20　牡羊：3.21～4.20　金牛：4.21～5.20　双子：5.21～6.20　巨蟹：6.21～7.22　狮子：7.23～8.22　处女：8.23～9.21　天秤：9.22～10.22　天蝎：10.23～11.19　射手：11.20～12.20　山羊：12.21～1.19

守护星	天王星	海王星	火星	金星	木星	月亮	太阳	水星	金星	冥王星	木星	土星
属性＼星座	水瓶	双鱼	牡羊	金牛	双子	巨蟹	狮子	处女	天秤	天蝎	射手	山羊
体力	17	16	45	33	19	18	50	14	25	28	38	25
腕力	18	15	45	28	18	18	50	5	22	20	35	20
智力	42	15	13	23	36	24	7	28	30	22	24	17
气质	12	32	10	25	14	29	42	45	24	9	23	15
魅力	10	31	7	24	14	33	18	30	20	42	11	10
道德	13	24	14	32	7	28	23	32	20	10	10	38
信仰	8	30	21	20	10	30	10	35	21	27	12	20
罪孽	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
感受	28	45	6	19	35	33	9	31	26	29	20	13
疲劳	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
战斗技术	15	10	38	10	14	15	32	7	14	10	19	15
攻击能力	2	2	5	3	2	2	5	1	2	2	4	2
防御能力	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
魔法技术	15	18	8	17	18	24	2	15	13	30	19	15
魔法能力	12	20	14	18	19	28	6	18	14	30	12	5
抗魔能力	23	18	10	25	15	23	8	32	15	20	12	5
战士评价	17	12	43	13	16	17	37	8	16	12	23	17
魔法评价	50	56	32	60	52	75	16	65	42	80	43	28
社交评价	55	59	35	49	65	57	38	58	64	39	37	41
家事评价	44	48	40	58	29	54	18	89	46	31	44	69
礼仪表现	11	24	10	21	10	17	15	25	18	14	8	20
艺术修养	22	20	15	20	25	20	8	18	18	21	16	10
谈话技巧	22	15	10	8	30	20	15	15	28	4	13	11
烹饪技术	15	16	18	19	8	17	7	29	16	12	21	19
扫除洗衣	23	14	18	16	10	20	9	30	15	11	13	22
待人接物	6	18	4	23	11	17	2	30	15	8	10	28

北京　丁帆



野猫中队飞行手记

耶格将军空战史

CHVCK YEAGER'S AIR COMBAT

北京　ICE MAN

载体	软碟	系统	DOS	语种	英文	类型	模拟

当今的游戏软件向硬件发出了强有力的挑战，玩家要享受高分辨率且流畅度好的游戏，代价是永无休止的“机备”竞赛，模拟游戏尤其突出。所以，今天给大家带来的是一款低配置、高享受的空中缠斗极品——EA 公司的《耶格将军空战史》(以下简称 CYAC)。

CYAC 仅有 1.3M，286 1M 以上机型便可自如运行。但它拥有丰富的语音及音响效果，多样化的任务(包括二战、朝鲜战争及越战)，性能各异的战机(从螺旋桨到亚音速喷气式乃至超二倍音速喷气式)，丰富的景物(山川、河流、丛林、城镇、村落等)，齐全的菜单及飞行参数控制，还包括录像功能，可回放刚才的任务，最重要的是 CYAC 能带给你逼真的飞行感觉，包括飞行及战斗中遇到的多种情况(失速、过载、螺旋、某部件损坏等等)，而激烈的缠斗更是 CYAC 的重头戏，只要你热衷于空中格斗，不论是菜鸟或是老鸟，CYAC 都是你一展身手的好地方！

操作说明：

方向键：飞行控制

B：车轮刹车控制

D：报告当前损坏程度

F：空中减速板控制

G：起落架收放

W：目的地选择

P：录像功能

回车键或'：选择视野中的目标

空格键：发射武器

[、]：机炮选择

1：关闭引擎

2－5：正常推力或展机转速以25%递增

6：加力(仅限有加力功能的飞机)

7：推力(转速)减 5%

8：推力(转速)加 5%

F1－F6：前后左右上下视角

F7：座机→目标视角

F8：目标→座机视角

F9：地图

F10：座机外部视角

CTRL＋Z：报告最近敌机方位

CTRL＋A：报告最近友机方位

CTRL＋T：目标信息开关

CTRL＋Q：结束任务

CTRL＋C：回到 DOS

＝、－：视角放大、缩小

SHIFT＋E：跳伞

ESC：菜单

野猫中队飞行手记

太平洋战将

PACIFIC STRIKE

北京　ICE MAN

载体	软碟·光碟	系统	DOS	语种	英文	类型	模拟

太平洋战争是二战中最富特色的海空大战，虽已过去 50 多年，但仍有不少人为之着迷。游戏公司更是瞧准这块肥肉，纷纷推出描写这一战争的游戏。包括要向各位介绍的由 Origin 推出的 PACIFIC STRIKE(以下简称 PS)。

PS 沿袭了 Origin 的一贯风格：精美的 3D 造型、细致的人物脸谱、性格各异的同僚、虚拟驾驶座舱等，又有自己的特色与创新。

1. **多分支多结局的情节。**

你在每场任务中的表现都不同程度地影响战况及后面的任务。

2. **简易的策略模式。**

当你升为队长后，要自行研究作战计划，安排出击人选及机种搭配。以上两点又意味着你每次玩都不会相同。另外 PS 对空战气氛的营造很成功，将日方飞行员疯狂的性格刻化得入木三分(例如神风攻击)。音响也非常逼真，常带来震撼效果。对于追求激烈空战刺激的玩家是个不可多得的佳作。

操作说明：

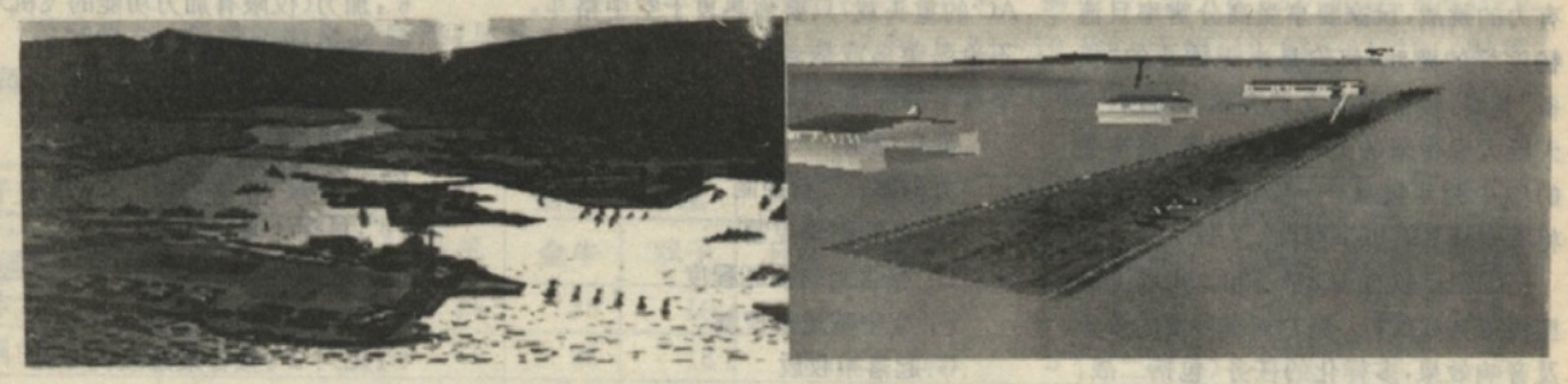
方向键：飞行控制

A：自动导航

B：空中减速/地面刹车

F：襟翼收放

G：机枪选择
L：收放起落架及着陆拦阻钩
N：地图
R：无线通讯
Y：目视追踪当前选择的目标
C：显示屏蔽、座航
W：武器选择
T：选择敌空中目标
1—0：油门从 0 到全满
一和=：加、减速
，和.：方向舵向左或右
空格键：发射武器
TAB 键：时间压缩
CTRL+T：选择敌地面目标
CTRL+B：跳伞
CTRL+Y：白云开关
CTRL+R：浓雾开关
ALT+O：控制选单
ALT+P：暂停
ALT+X：返回 DOS
在基地时：
ALT+S：显示当前得分
ALT+V：显示当前关数
F1—F5：各视角
F6：目标外部视角切换
F7：尾枪视角
F8：双向视角
F9：击落敌机显示开关
F10：武器追踪开关



野猫中队飞行手记

陆空战将
STRICK COMMANDER

北京 ICE MAN

载体	软碟·光碟	系统	DOS	语种	英文	类型	模拟

在五彩缤纷的模拟飞行游戏中，有一游戏一直是“我心中的最爱”，她就是由Origin 公司制作的空战巨片——《陆空战将》(以下简称 SC)。

SC 中 3D 贴图功夫可说是炉火纯青了，你不会因逼近目标而看到粗粗的大点，并且处理了地形的扭曲现象，还看到了虚拟驾驶舱功能。SC 继承了从 WING COMMANDER 以来一贯的画风，人物造型很有个性，背景搭配也很能营造出不同的气氛。战机、地面车辆、建筑物都有精致的 3D 造型，非常逼真。地形更包括雪山、平原、森林、大海及能自由穿梭的大峡谷等。游戏的音乐很能烘托气氛。情节扑朔迷离，并伴有缠绵的爱情故事。游戏中还加人了少许经营模式——自己计划军费开支，选择购买各种武器及接CASE 等。游戏飞行中的视野极佳，控制也十分顺手。SC 的一切优点都表现出 Origin 深厚的功力与丰富的经验。SC 正是我们模拟飞行迷所期待的。

方向键：飞行控制
F1—F6：各种角度
F8：地面雷达
'：关引擎
1+5：引擎动力
6+0：后燃器
TAB：时间压缩
TAB+SHIFT：调整时间压缩比例
SHIFT+，：水平左移
SHIFT+。：水平右移
，：左移
.：右移
R：雷达
[：雷达放大
]：雷达缩小
A：自动飞行
F：张开机翼
B：空气刹车
L：起落架
N：地面景观
Y：自动索敌
W：选择武器
G：机炮
空格键：发射
；：金属片
'：火球
D：损伤情况
C：通讯
CTRL+E：跳伞
ALT+P：暂停
ALT+V：版本号
ALT+M：音效开关
ALT+J：调整摇杆
ALT+X：回 DOS
ALT+O：设定



机甲战士Ⅱ——三十一世纪的战争

MECH WARRIOR2－31st CENTURY COMBAT

广东 谢桐

载体	光碟	系统	DOS	语种	英文	类型	模拟

操作方法

鼠标：左键确认；右键弹出功能菜单。

ESC键：室内作用等同于鼠标右键；室外（战斗场面）用于激活另一功能菜单。

功能键

F1：变换右下角小视窗。CTRL＋F1：对僚机的命令列表。

F2：寻热雷达变换（中间"凹"形为自己，两条浅色射线为视野范围，绿点为僚机，红点为敌方机甲战士，带有"十"标记的为已锁定目标）。CTRL＋F2：控制2号僚机。

F3：大地图。CTRL＋F3：控制3号僚机（1号机为自己）。

F4：ON/OFF左下角小视窗。

F5：激活右下角状态图。

F6：机体受损情况一览。

F7：后视窗。

F8：下视窗。

F9：WPN视窗。

F11：ON/OFF信息显示（主视窗）。

F12：任务列表。

数字键

（～、）：转波（进档/倒档）。

1到0为发动机功率（0％——100％）；一、十为滑动改变发动机功率；退格（←）为全功率前进/后退。

Q：锁定最近的机甲战士。CTRL＋1：退出任务。

E：锁定最近的敌机甲战士。

R、T：在自己人及敌人之间顺次转换目标。

U：系统选项［1、夜视系统（相当于热键L）；2、假想作战系统（W）；3、信息显示（F11）；4、座机被击毁时自动弹射］。

I：Inspect键（对所选定的目标进行检查）。

CTRL＋P：取得瞬时景象的GIF文件。

S：Shutdown/Power Up（处于关闭状态，热量散发为零，人亦在雷达上消失了，用于隐蔽）。

A：自己导航至选定目标地点。

F：锁定自己人（左下角小视窗）。

J：跳跃［配备有喷射引擎（Jets）的机甲战士才有此功能］。

分号键（～；）：全部武器一齐开火，瞬间予敌人以重创。

回车键：转换武器。

Z：Zoom（放大）。SHIFT＋Z：Unzoom（缩小）。

X：改变寻热雷达观察范围（250米至2公里）。

C：外部摄像枪（可以座舱外观察、控制，Home键及PageUp键用于转换观察角度）。

B：对僚机的命令列表。

N：选择、转换回目的地。

M：移动障碍物（进档为推，退档为拉）。

空格：开火（开火后，武器将自动转换；如果按住不放则只发射该种武器）。

九宫格

8：低头；2：抬头；4：左转；6：右转；1：前进方向不变，座舱左转（相当于"（"键）；3：方向不变，座舱右转（））；Del：换武器（相当于字母键的回车）；回车：开火（等同空格、/、＊）；7：左顾；9：右顾；NumLock：全力开火（：；）。

编辑键

（1. With Jets）

插入键：向左平移；PageUp键：向右平移；Delete键：快速向左原地转圈（与PageDown键相反）；Home键：快速前进；End键：快速一退。

（2. No Jets）

Delete键：左转［等同于向左（←）］。

PageDown键：右转［等同于向右（→）］。

另外，Pause键：暂停。

谁与争锋
——美国'95电脑游戏冠军榜

编译 阿贤、单传船

●年度最佳游戏

《机甲战士Ⅱ》

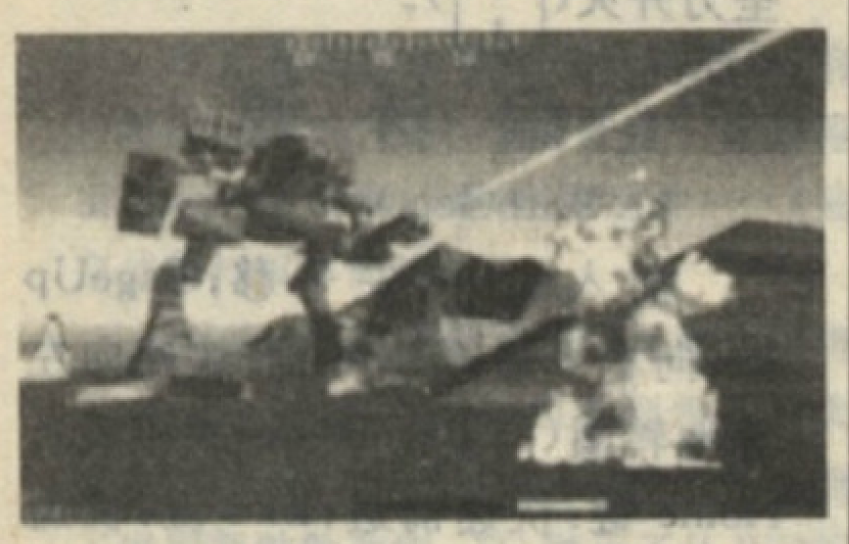
(MECH WARRIOR 2)

出品:ACTIVISION

类型:模拟

载体:DOS CD

ACTIVISION公司的《机甲战士Ⅱ》无疑是'95电脑游戏的赢家,它用特别的图形、特殊的效果和电影片断剪辑为PC游戏制定了一项新标准。游戏中,刺激的动作与挑战性战术的完美结合,令人叹为观止。无论动作、战术还是其它,《机甲战士Ⅱ》都是'95电脑游戏中当之无愧的大哥大。



●年度最佳续作

《幽魂》

(PHANTASMAGORIA)

出品:SIERRA

类型:冒险

载体:WIN/DOS CD

如果你怀疑电脑游戏没有良好的视觉效果,就看看《幽魂》吧!那电影般的全动感表现,是《幽魂》的最大特色。



●最佳角色扮演游戏

《石之守护者》

(STONE KEEP)

出品:INTERPLAY

载体:DOS CD

由于开发商经常为取悦玩家而故意把游戏做得越来越简单,传统的RPG好象正在衰退。然而,INTERPLAY公司的《石之守护者》却在图形、动作及操作性方面表现得异常优秀,使RPG游戏重振雄风。



●最佳射击游戏

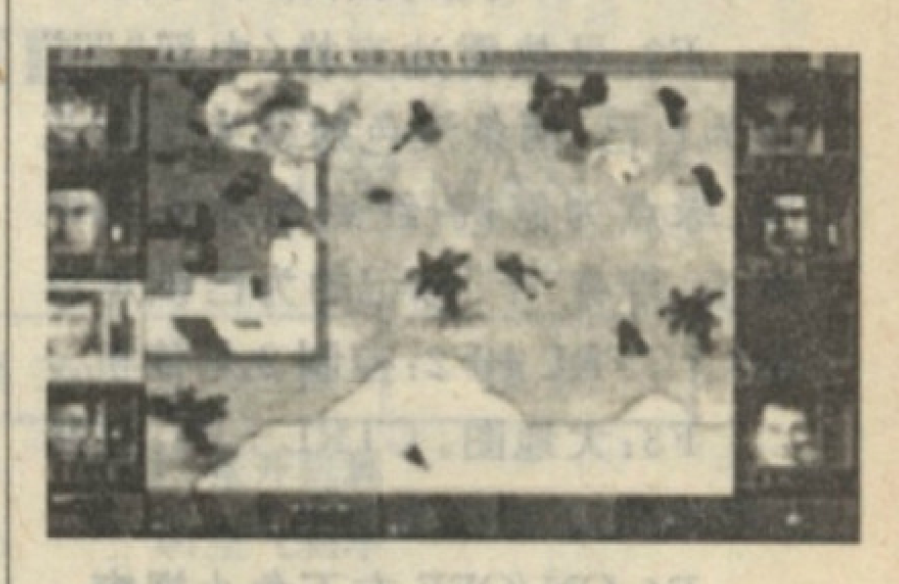
《杂牌军》

(JAGGED ALLIANCE)

出品:SIR-TECH

载体:DOS CD

1994年动作战略类游戏被大力鼓吹,其中幽浮系列比较突出。1995年SIR-TECH公司推出一款与其竞争的游戏《杂牌军》,在这个优秀的战略游戏中,准确地射击与个性同样重要。



●最佳模拟游戏

《凯撒Ⅱ》

(CAESAR Ⅱ)

出品:SIERRA

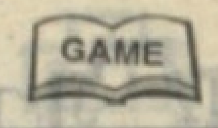
载体:DOS CD

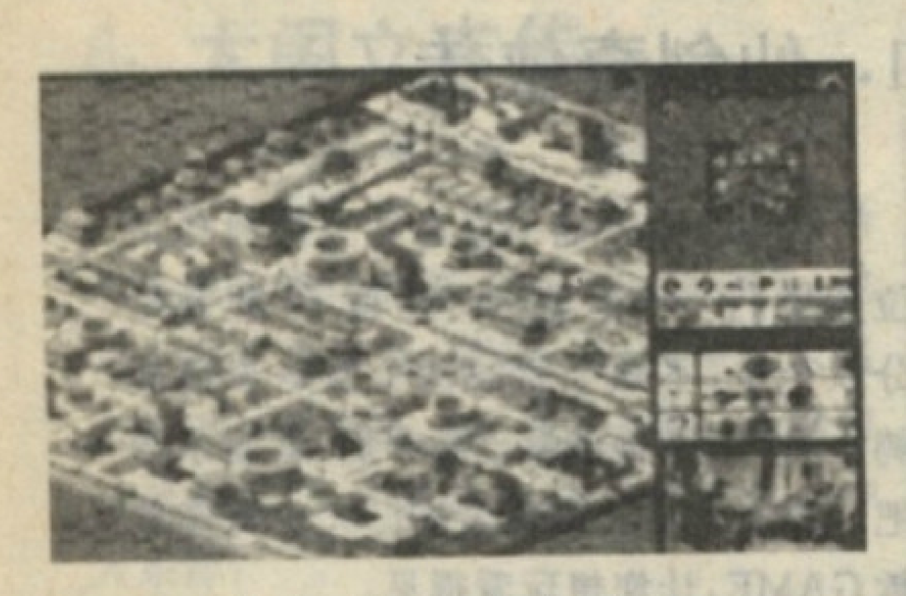
本游戏要求玩家在古罗马建立斯姆城并使之兴旺。在游戏过程中,你不仅要建造一个繁荣的都市,还必须与邻国建立贸易往来。总之你的目标就是成为另一位凯撒,当然前提是你还没有被你的百姓逼疯。

●最佳冒险游戏

《埋葬》

(BURIED IN TIME)

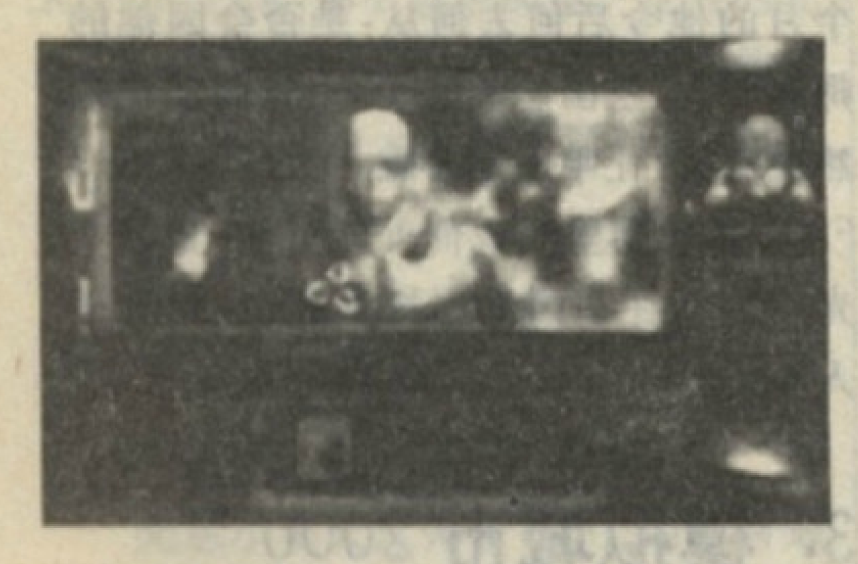




出品:SANCTUARY

载体:WIN CD/MAC CD

友好的界面、令人生畏的图像,富有挑战胜的难题,使《埋葬》成为一部最好的冒险游戏。



●最佳益智游戏

《陌生的杰克》

(YOU DON'T KNOW JACK)

出品:BERKELEY

载体:WIN CD/MAC CD

这款游戏是个流行的、讽刺的、通俗的小测验。《陌生的杰克》使你很轻松地在音乐及话语中感到快乐。与其它 CD-ROM 的价格相比,《陌》要低很多。



●最佳动作游戏

《终极速度》

(TERMINAL VELOCITY)

出品:3D REALMS

载体:DOS CD

平滑的地形、360 度的动作、简便的操作,没有任何一部游戏能在捕捉飞行感觉上与之媲美。游戏中,你将征服九颗独立的星球,而每次行动都有 3 种不同的选择。



●最佳动作冒险游戏

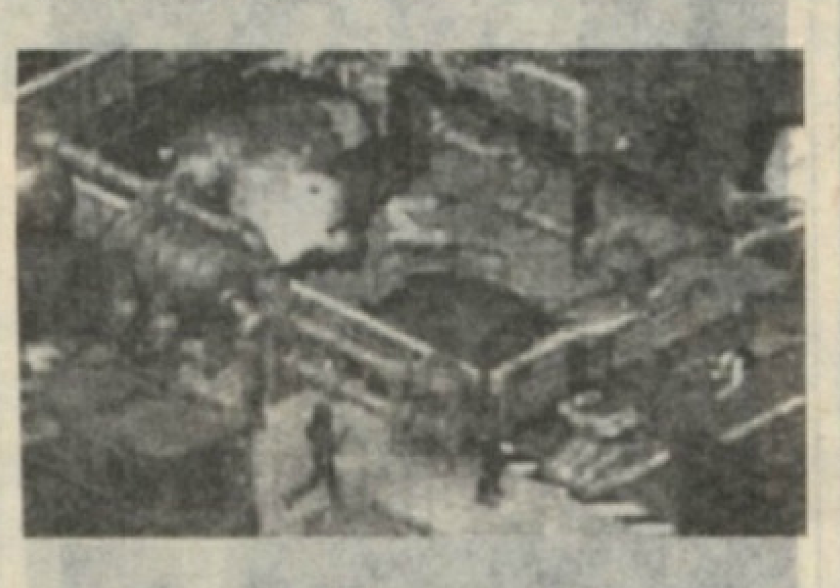
《铁血十字军》

(CRUSADER: NO REMORSE)

出品:ORIGIN

载体:DOS CD

在 SVGA 环境下,你作为一名改过自新的战士,将通过 15 场考验。繁多的武器、挑战的任务,能不令你心跳加快吗?



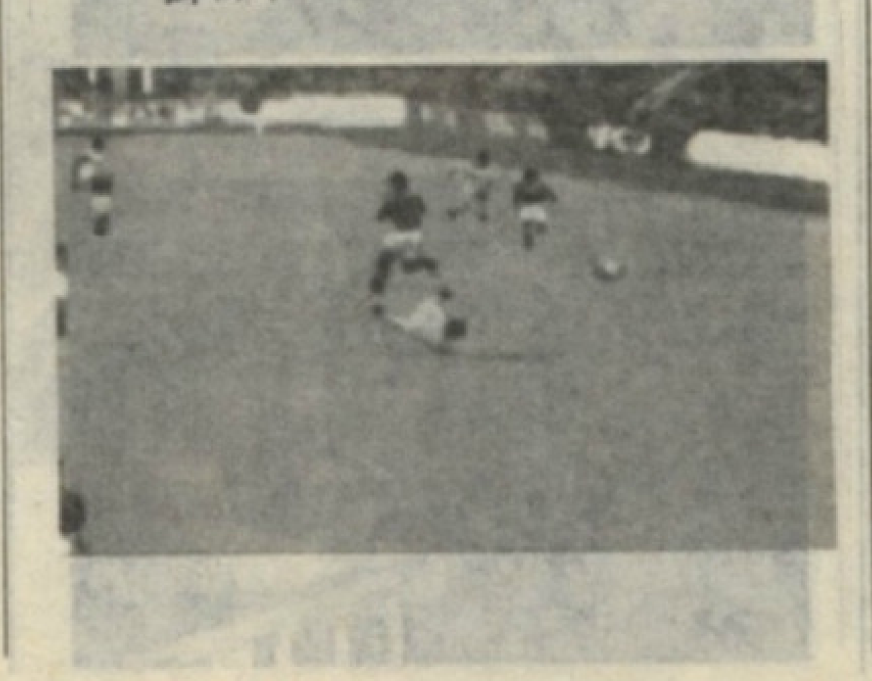
●最佳体育游戏

《'96 世界杯足球赛》和

《'96 美国冰球赛》

(FIFA '96)&(NHL '96)

出品:ELECTRONIC ARTS



载体:DOS CD

我们无法从上述两部作品中选择!因为它们都是一样优秀!都是职业选手加职业球队及真实的比赛,同时又有最完美的图像质量和悦耳的音响效果。



●最佳飞行驾驶游戏

《机甲战士 Ⅱ》

(MECH WARRIOR 2)

出品:ACTIVISION

载体:DOS CD

《机甲战士 Ⅱ》是 1995 年的全能冠军,尤其在飞行及驾驶方面异常突出。它无与伦比的战斗模式和逼真的独一无二的挑战性任务令同类游戏黯然失色。

●最佳 MAC 机游戏

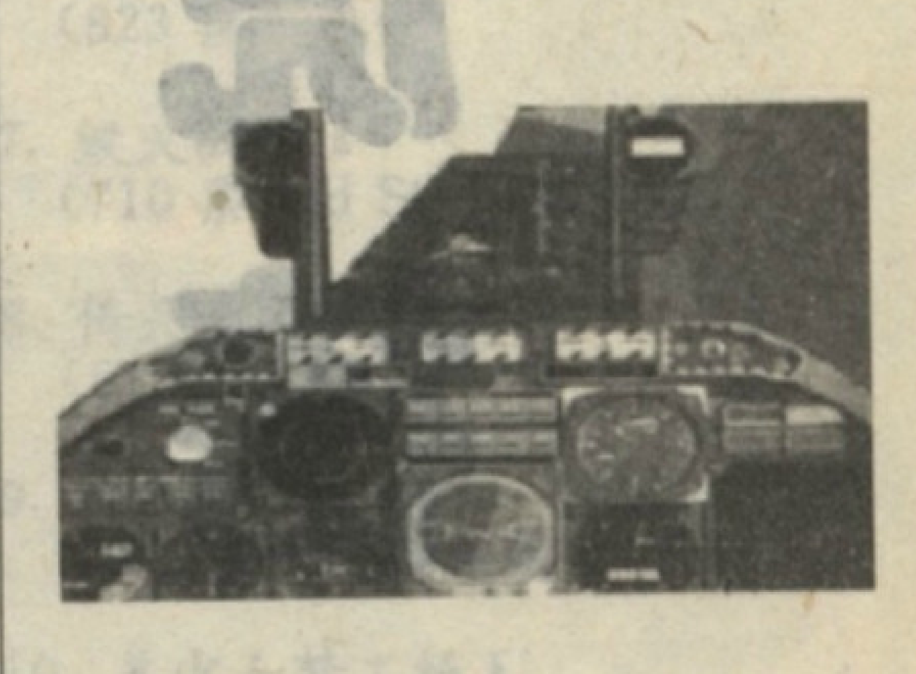
《A10 突袭》

(A10 ACTTACK!)

出品:PARSOFT

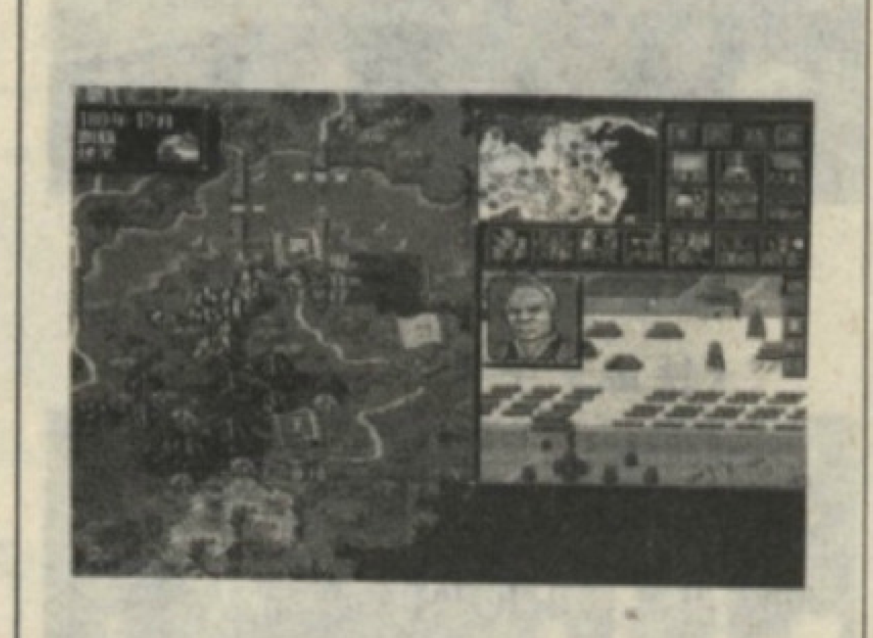
载体:MAC

热门的 MAC 游戏很少,但《A10 突袭》确是一部值得玩家注意的游戏。恐怖的模拟飞行以及虚拟的战场环境令你犹如身临其境。



GAME 龙虎榜











1. 仙剑奇侠传

（566 票 → 大宇）

看来李逍遥而今已是和三国时代诸位英雄们一样稳坐三月榜首了，此乃平分秋色也，不知今后的日子他是否还能鹤立鸡群呢？他羽翼已然丰满，看看票数吧！加上大宇公司在大陆已大卖特卖此款GAME，让您想玩看得见。

2. 三国志Ⅳ

（476 票 → 光荣）

在冠军宝座上与亚军座上各坐了三个月的他今后何去何从，是否会因他的师弟——《三国志英杰传》上榜而使他黯然失色呢？让咱们走着瞧。无数的GAME FAN 在假期里问我何处能觅他“芳踪”，光荣公司在中国迟迟按兵不动，的确让人心焦。

3. 模拟城市 2000

（427 票 ↑1 MAXIS）

冲了一路了，我这么形容他不知道对不对。的确，自从他上榜后，就只见他升呀升的，一步都不停留。对了，在这里回答一个问题，有人说该GAME 中无法建电站等设施，用MOUSE 点在功能键上，按住它多待一些时间，看看会有什么奇迹……

4. 轩辕剑外传——枫之舞

（397 票 ↑1 大宇）

哎呀，辅子澈在榜上的电梯坐了很久，让人感觉拖泥带水的，一点也不干脆，甚至于该GAME 的销售也如此。一直在等大宇的该款GAME 的原装光盘版，可他就是不到，让人无奈。

5. 大航海时代Ⅱ

（390 票 ↓2 光荣）

跌了？又跌了！哎！不知道全攻略加上PCTOOLS 这两个法宝是否能让您对这支GAME 的信心增多一些。

6. 太阁立志传

(367 票 → 光荣)

不知丰臣秀吉运气好呢还是造化高或是他的修行很深，诸侯烽火战连天，他老人家不急不燥，愣是一口气在第六名上呆了一个季度。高，着实是高。但中国有句老话，人往高处走，不知道有没有传入东洋？



7. 毁灭战士 Ⅱ

(325 票 ↑1 id SOFTWARE)

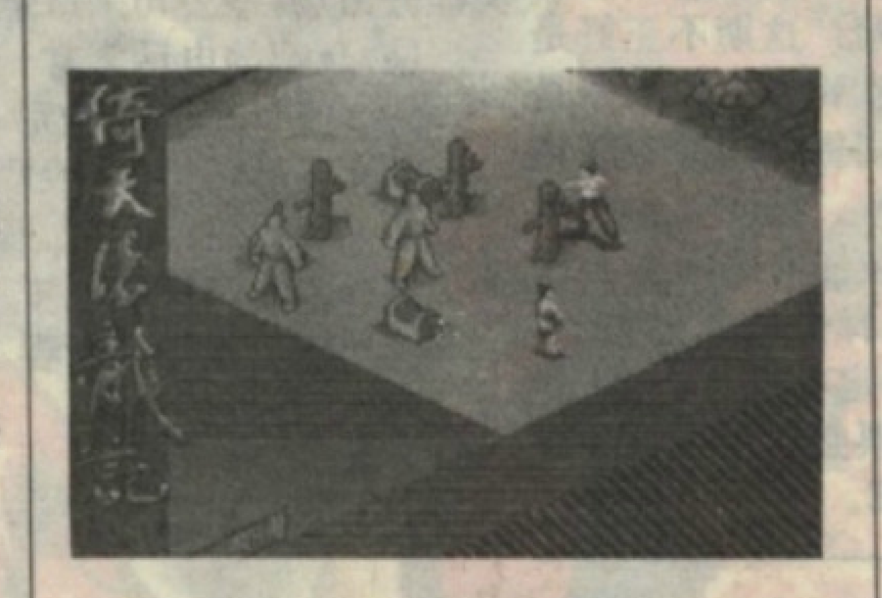
其实每支在榜上的 GAME，只要进入 TOP TEN，那么就说明他一定有闪光点，利用假期重温了一遍，除了依旧的感觉：过于暴力外，一切都还蛮好的，当然头晕也是难免的。



8. 倚天屠龙记

(311 票 ↑2 智冠)

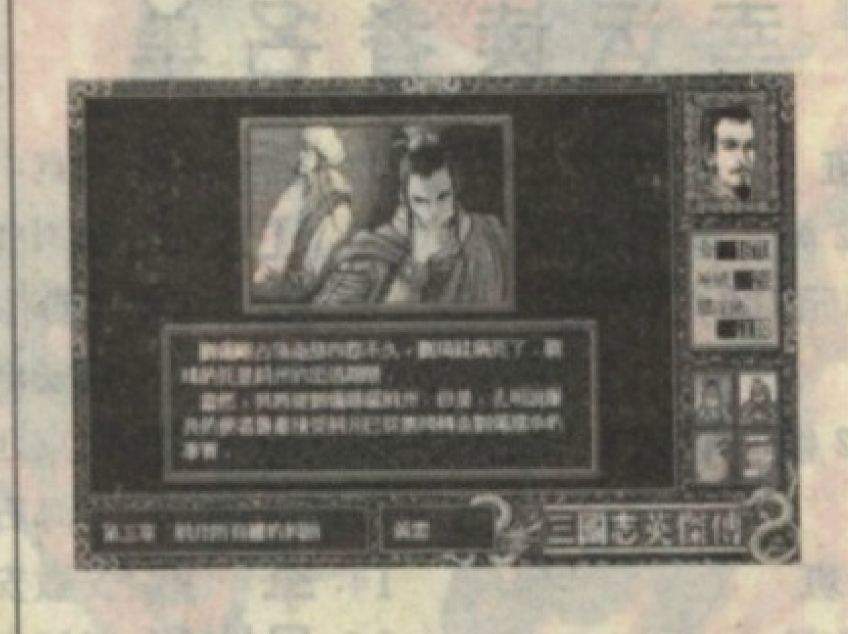
无忌小哥又反弹了，除了因为智冠推出了 CHEAP 的光盘版让大家温故外，北京及各大城市日下正轮映的大片《倚天屠龙记》肯定也让您知新。李连杰的扮像还是蛮 COOL 的。



9. 三国志英杰传

(254 票 ↑2 光荣)

新鲜血液！的确这是一款感觉蛮不一般的 GAME，它的独出心裁让人感觉很好，就是战斗中不能随时存档，这让我伤透了神。图像仍是光荣风格，故事的分支如果再多些就更棒了，玩的就是要和历史不一样嘛，否则看《三国志》去好了，他的来势汹汹，其余的 GAMES，小心了！



10. 中国

(231 票 ↓3 世纪纵横)

相信是 BUG 太多，吓坏大家了，而且大多数 386、4M 内存的 PC 竟然不能玩它。让人辛辛苦苦解了半天压缩后再 DELTREE，谁也不乐意。想当年我拿着 4 张 3 寸盘解出了 40 多兆，吓了一大跳。他不会在 TOP TEN 上昙花一现吧？



11 至 20 名的排行榜：

11. 美少女梦工场 Ⅰ (178 票)
12. 炎龙骑士团 Ⅱ —— 黄金城之谜 (151 票)
13. 太阁立志传 Ⅰ (112 票)
14. 天使帝国 Ⅱ (85 票)
15. 明星志愿 (65 票)
16. 航空霸业 Ⅱ (63 票)
17. 卧龙传 —— 三国制霸之计 (56 票)
18. 三国志武将争霸 Ⅱ (54 票)
19. 轩辕剑 Ⅰ (37 票)
20. 鹿鼎记之皇城争霸 (34 票)

季度排行榜

1. 仙剑奇侠传 (1427 票) 大宇
2. 三国志 Ⅳ (1226 票) 光荣
3. 大航海时代 Ⅱ (932 票) 光荣
4. 轩辕剑外传 —— 枫之舞 (893 票) 大宇
5. 模拟城市 2000 (885 票) MAXIS
6. 太阁立志传 (823 票) 光荣
7. 毁灭战士 Ⅱ (710 票) id SOFTWARE
8. 倚天屠龙记 (617 票) 智冠
9. 中国 (527 票) 世纪纵横
10. 美少女梦工场 Ⅱ (486 票) 精讯

二月榜评

从第一期的TOP TEN到这期，我们已然共渡了半年的时光，榜上票数期期上升，着实令人欣慰，至少我的工作没有白干，您的支持我也铭记于心。更让人感动的是，有许多投票的玩家在投票的同时往往附上一两句话，亲切、随意，让我在统计的同时，和大伙儿神交，再累也不觉得了。

这几个月，我又收到了好几位玩家的信，大多是五页以上，我都认真地读过。您们诚恳地建议及意见，如此一针见血，在这里，我向您们道谢了。为了办好TOP TEN，我们从本期开始作以下调整：

1. 每期榜的统计时间从上月六日开始，止于当月五日。

2. TOP TEN的幸运读者抽奖方式改变。每期TOP TEN我们仍将产生二十名幸运读者，方式由电脑随机产生(每位投票者我们都将编号)，这样您满意了吗？而且我们还有另一项大奖呢！每季度我们在产生当月幸运读者后，还要另行抽出本季度的十名幸运儿，哈！这期不正好是1996年第一季度的榜吗？对！本季度十名幸运儿的奖品是……是由光谱博硕电子科技(北京)有限公司提供的原版软件一套！怎么样？您想到了吗？

我们这样变动评奖方式，是让您可以在任何时间寄出您的选票，由于不再要求命中率，这样您的选择余地就更大了，TOP TEN也就更真实了。只要您投票就一定有机会中奖！但您要记住只能投PC GAME的票哦，而且票必须写在信封或明信片的背面，一次最多只可选十支GAME。

怎么样，心动何不马上行动，投出您信任的一票，产生下一期的TOP TEN呢！您的期待不会让您变得无奈，您的生活也将更精彩。放下包袱，轻装前进，轻松地玩，轻松地投票！

本期榜上十支GAME有五支上升，两支下降，三支持平，一支新进榜。光荣公司占了四位，大宇仍有两支在榜上。

有人说GAME和漫画不分家，我想那可能只适于日式GAME。我更要说GAME与MUSIC不分家，一台无声的PC您如今一定不屑一玩了吧！在大宇的《仙剑奇侠传》光盘版上就刻有古曲若干，您闲来无事时可以用CD机直接播放，感觉非常快意，而且也颇具艺术价值呢，毕竟GAME也是一种艺术嘛！

《三国志Ⅳ》和《三国志英杰传》同时上榜，真是很象《仙剑奇侠传》与《轩辕剑外传——枫之舞》的架势，同门相残。好在大宇公司的作品还能相安无事，光荣的三国系列历来都是玩家心中的诗篇，他们会逐鹿中原吗？只有期待下期榜上的答案了。

《倚天屠龙记》是智冠公司早年的作品，近来为了全面打开市场，该公司采取低价位策略，此举导致智冠产品在京城脱销，玩家的电话常常一个接一个。

统计一天票数后，我从夜里子时开始写榜评，不知不觉，时光飞逝，已是凌晨两点半了。

鞭炮声声辞旧岁
榜单张张迎新春

钟以山

幸运读者名单

1. 荣玟 湖南省湘潭市二中高二222班
2. 刘全钟 北京中关村32楼202
3. 刘涛 云南省昆明市金碧路190号2幢2单元2—6—35
4. 江正华 四川省成都市龙泉驿区供电局
5. 张靓 北京朝阳区光华里19楼4单元102门
6. 陈迟 江苏省南京烷基苯厂中学高二(1)
7. 陈晟 广西省南宁市南路126号
8. 黄中 西安电力技工学校
9. 陈廷 云南省昆明市金碧路190号2幢1单元1—3—8
10. 亢震 北京西单大木仓胡同35号东6楼3门17号
11. 邢云 四川省双流县井和中学高三
12. 许颖锋 上海石化地区东礁一村
13. 舒嘉园 武汉市华中师大附中高三(8)班
14. 李磊 安徽安庆市石油化工总厂炼油造粒厂
15. 戴敏 浙江省温州市仓桥街161弄2号
16. 吴绚华 浙江省宁波市中华纸业有限公司
17. 俞琪 昆明市莲花池正街44号
18. 张寅贵 北京西直门南小街98号
19. 刘炜 石家庄市17中学理补(1)班
20. 刘卫平 西安矿业学院157#

注：本期幸运读者的奖品为本刊20型纪念券一张。

季度奖幸运读者名单

朱宁 四川成都铁路分局东站调度车间微机室
李淑娟 北京海淀羊坊铁道部铁路总医院
张帆 北京海淀阜成路11号 北京轻工业学院
丁而立 上海华东师大一村331号403室
刘新 武昌珞瑜路39号武汉测绘科技大学
邓勇杰 广东佛山市卫国路86号之二602
徐华懋 上海市华山路1925弄26号
许立民 广西南宁西乡塘东路3号南京减速机厂
李晓楠 哈尔滨南岗第五方园里一栋一门五楼一号
张伟 济南市山东工业大学电子系无线电92.2

游戏大观





快快乐乐系列

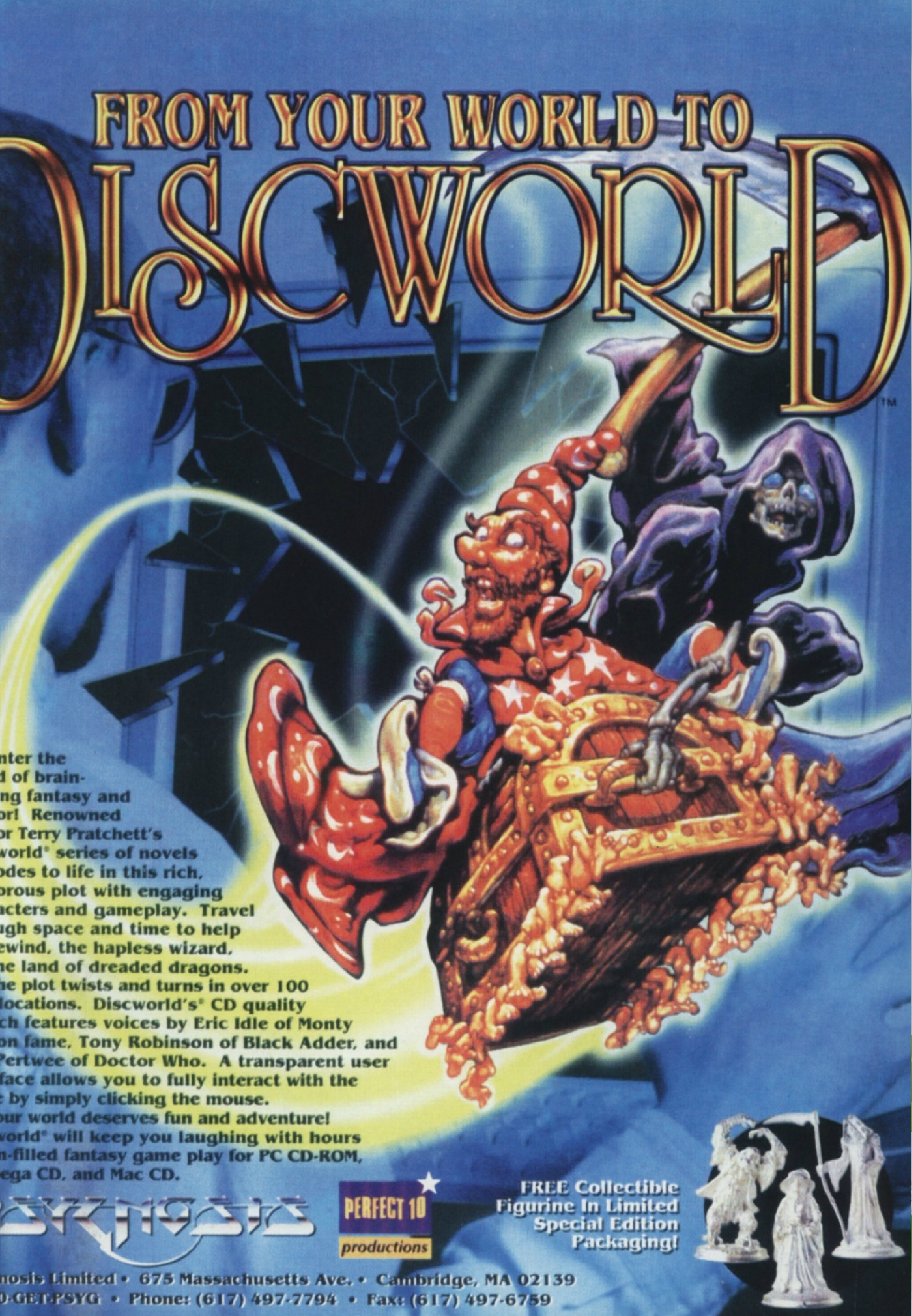


快快乐乐学DOS	58.00元	快快乐乐学WPS	58.00元
快快乐乐学电脑	58.00元	快快乐乐学中文输入	58.00元
快快乐乐学存储器	58.00元	快乐小画家	66.00元
快快乐乐学英打	58.00元	快乐音乐家	66.00元

北京清华松岗电脑信息有限公司
地址：北京海淀区中关村兰旗营北大印刷大楼六层
联系人：丁仲华、贾晓倩　电话：(010) 2751399 电传：(010) 2751397 邮编：100871


HARPOON II DELUXE
GAMES


BIOFORGE
screens may vary.
Stripped of memory, artificially enhanced with both human and alien technology, you were intended to be the perfect assassin for the scheming Mondites' master plan — but something went wrong.
is more than a science-fiction computer game — it's an ORIGIN
active Movie. We've made a movie for you to star in, not just
her game to play. Your interaction advances the story as you
your animated 3-D synthetic "actor" through a dramatic
n-packed adventure.
ploys the camera and editing techniques found in your favorite
ovies — from varied camera angles to rapid-fire cut sequences,
g shots and close-ups for emotional impact.
ovides more than 200 fluid, animated movements
instakingly modeled on real-life motion.
ects the pacing and tempo so that the plot flows swiftly but
oothly, fueled by your decisions.
CD ROM
ORIGIN
Interactive Movie
ORIGIN SYSTEMS, INC. PRESENTS "BIOFORGE"
ERIC HYMAN
KEN DEMAREST
JACK HERMAN
BRUCE LEMONS
JOHN TIPTON
BRENDAN SEGRAVES, LANCE GROOMS & JAMIE ROOD
RICHARD GARRIOTT


FROM YOUR WORLD TO
DISCWORLD
TM
nter the
d of brain-
ng fantasy and
or! Renowned
or Terry Pratchett's
world® series of novels
odes to life in this rich,
orous plot with engaging
acters and gameplay. Travel
ugh space and time to help
ewind, the hapless wizard,
he land of dreaded dragons.
he plot twists and turns in over 100
locations. Discworld's® CD quality
ch features voices by Eric Idle of Monty
on fame, Tony Robinson of Black Adder, and
Pertwee of Doctor Who. A transparent user
face allows you to fully interact with the
e by simply clicking the mouse.
our world deserves fun and adventure!
world® will keep you laughing with hours
n-filled fantasy game play for PC CD-ROM,
ega CD, and Mac CD.
PERFECT 10
productions
FREE Collectible
Figurine In Limited
Special Edition
Packaging!
nosis Limited • 675 Massachusetts Ave. • Cambridge, MA 02139
0-GET-PSYG • Phone: (617) 497-7794 • Fax: (617) 497-6759



刊号: ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　　邮发代号：82-726　　定价：6.00元